# СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

#13 II 190
ИЮЛЬ, 2005

I PC II P ... AGE II DS II PSP I



ДЕМО BATTLEFIELD 2 НА DVD

## E3 2005
ФИНАЛЬНЫЙ ОТЧЕТ

## Age of Empires III
ПОКОРЯЕМ АМЕРИКУ!

# Lara Croft
# TOMB RAIDER: LEGEND

**В РАЗРАБОТКЕ:**
CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS I THE LEGEND OF ZELDA I QUAKE IV I WARHAMMER 40.000 I NINTENDOGS

**ОБЗОРЫ:**
HAUNTING GROUND I MADAGASCAR I DUNGEON LORDS I SHIN MEGAMI TENSEI: DDS I GUILD WARS I STILL LIFE

(game)land
9 771609 103003 07028


Акелла
7 SINS
Apple City – город сбывшейся мечты, столица могущества, колыбель всех человеческих грехов. Настоящий магнит для крупных дельцов, звезд шоу–бизнеса и прочих толстосумов с их обольстительными подружками.
И если судьба привела тебя сюда, не упусти свой шанс быстро и легко выбиться в люди, прослыть настоящим Казановой и получить то, к чему Apple City стремится каждый, – безграничную власть!
Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах
Создай свой прототип в игровом мире, используя гибкие настройки внешности
20 интерактивных локаций Apple City, населенных более чем 100 персонажами
Более 200 предметов для оформления собственных «скромных» апартаментов
Соблазнив очередную красотку, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию
Monte Cristo
© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

ИЮЛЬ #13(190) 2005

# НА СТАРТ!

СЛОВО РЕДАКТОРА

## ВСЕМ ПРИВЕТ!

Лето – пора отпусков. Знакомые, как птицы по осени, разлетаются по жарким странам, а мы с трудом изыскиваем возможность отдохнуть хотя бы пару недель. А все потому, что только-только отгремела E3 и необходимо оперативно разгрести гигабайты свежей информации. Если вы думаете, что мы жалуемся, то знайте – вы сильно ошибаетесь. Еще пару-тройку месяцев назад мы с Вреном ломали голову, какую же игру поставить в рубрику «ХИТ?!», а сейчас с кислой миной ранжируем кандидатов.
Впрочем, не все ладно в датском королевстве. Толковых новинок – раз-два и обчелся. Чтобы выудить что-нибудь интересненькое, приходится копаться в проходных играх. Хотя ругать некоторые проекты язык не поворачивается. Вот Madagascar, например, на лицо ужасен, зато в плане геймплея оказался на высоте. Гонки явно на подъеме: Moto GP4 рвется вперед, не отстает от него и новаторский S.C.A.R. Жанр адвенчур, который хоронят уже несколько лет кряду, получил свежую кровь: квестоманы, обратите внимание на Still Life. А самое главное, как из рога изобилия посыпались классные MMORPG. Шутка ли – сразу три онлайновые игры в нашем писишном хит-параде. И ведь не придерешься, все суперхиты – WoW, EQ2 и свеженькая Guild Wars. Когда-то количество (сколько там MMO-проектов разрабатывается, кто-нибудь считал?) должно было перерасти в качество. Есть поводы для оптимизма, вы не находите?

**Алексей «Chikitos» Ларичкин**



**СТАТУС:** Зам. главного редактора

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dungeon Lords

## ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE






## НА ОБЛОЖКЕ

**ЕСЛИ СПРОСИТЬ ОБЫЧНОГО ЧЕЛОВЕКА, НЕ ГЕЙМЕРА, О КАКОЙ ГЕРОИНЕ ВИДЕОИГР ОН ХОТЯ БЫ ЧТО-ТО СЛЫШАЛ, ОН НАВЕРНЯКА ОТВЕТИТ ТАК: «ЛАРА КРОФТ ИЗ ТУМ РАЙДЕРА». НАЕЗДНИЦЕЙ (RIDER) ЛАРУ НАЗЫВАЮТ ПО ОШИБКЕ (ОНА – ГРАБИТЕЛЬНИЦА ИЛИ РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ, TOMB RAIDER) ЧАСТО, НО ЭТО ЛИШЬ СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ О ТОМ, ЧТО ДЕВУШКА «ПОШЛА В НАРОД». А ПОСЛЕ ДВУХ КИНОФИЛЬМОВ ЛАРА ПЕРЕСТАЛА БЫТЬ ЧИСТО ИГРОВОЙ ГЕРОИНЕЙ. ПОДПОРТИЛА ИМИДЖ ЕЙ TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS – НЕУДАЧНАЯ ПОПЫТКА СДЕЛАТЬ КЛОН METAL GEAR SOLID. ЧТО Ж, НОВАЯ ИГРА СЕРИИ РАССТАВИТ ВСЕ ПО СВОИМ МЕСТАМ. ЛАРУ ОТПРАВИТ В ДЖУНГЛИ, АРТЕФАКТЫ – В ДРЕВНИЕ ХРАМЫ, ГЕЙМЕРА – ЗА ДЖОЙСТИК.**

ИЮЛЬ #13(190) 2005

# В НОМЕРЕ



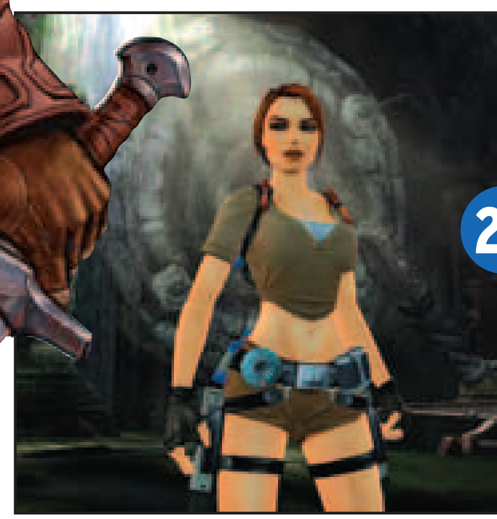
74

## НОВОСТИ



## ТЕМА НОМЕРА





22

## СПЕЦ






28



## ХИТ?!



## СЛОВО КОМАНДЫ



## THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

### В РАЗРАБОТКЕ

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS, КАК И ОЖИДАЛОСЬ, ПРОИЗВЕЛА НАСТОЯЩИЙ ФУРОР. ИГРА ПОЗВОЛИТ КОНСОЛИ ГРОМКО ХЛОПНУТЬ ДВЕРЬЮ ПЕРЕД УХОДОМ... /74





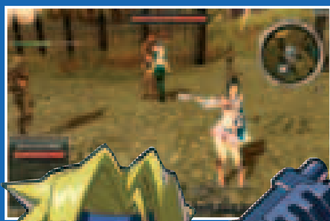
### ХИТ?!

ВТОРАЯ ПОПЫТКА СДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ТРЕХМЕРНЫЙ БОЕВИК О ДРАКУЛЕ – CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS. ПРЕДЫДУЩАЯ НЕ СУМЕЛА ЗАВОЕВАТЬ ДОВЕРИЕ ВСЕХ ФАНАТОВ СЕРИАЛА. /46

### ХИТ?!

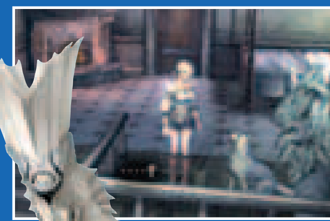
AGE OF EMPIRES III ПРЕДСТАВЛЯТЬ НЕ НУЖНО. ПРЕДЫДУЩИЕ «ВЕКА ИМПЕРИЙ» УСПЕШНО СОПЕРНИЧАЛИ С WARCRAFT'ОМ, ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ МОЖЕТ ЗАХВАТИТЬ ТРОН ЖАНРА СТРАТЕГИЙ. /52

## НОВЫЙ ЛИНК ПОЗВОЛИТ «КУБИКУ» ГРОМКО ХЛОПНУТЬ ДВЕРЬЮ...



## Guild Wars

Современная MMORPG, за игру на серверах которой с вас не возьмут ни копейки. Повторяем: в Guild Wars нет абонентской платы. Вообще. Вы платите один раз за коробку – и играете до скончания веков. Эксперты сомневаются, что такое предприятие может себя окупить, а мы препарируем геймплей и сравниваем игру с EverQuest II, World of Warcraft и Lineage II. /94



## Haunting Ground

Условный сиквел Clock Tower, альтернативный ужастик от Capcom. Симпатичная графика, приятная девушка в главной роли и интересные находки в геймплее здесь, увы, не обеспечивают играбельности. Haunting Ground слишком скучна для современного игрока, а почему это так – читайте в нашей подробной рецензии. /104



GUNSTAR SUPER HEROES
ПОЖАЛУЙ, САМЫЙ ЛУЧШИЙ ПРОЕКТ ОТ SEGA НА ВЫСТАВКЕ. И ВЕДЬ НЕ РИМЕЙК КЛАССИКИ, А НАСТОЯЩИЙ СИКВЕЛ!

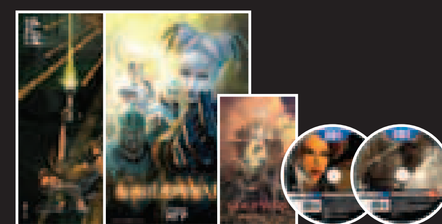
**77**



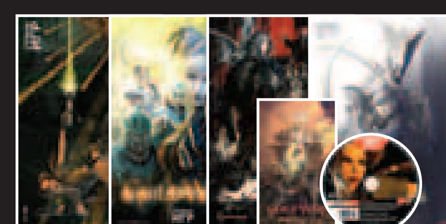
SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA – ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ КОНСОЛЬНЫХ RPG ЗА ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ! ОРИГИНАЛЬНЫЕ ДИЗАЙН И СЮЖЕТ ДОСТОЙНЫ СЛАВНОГО ИМЕНИ SHIN MEGAMI TENSEI.

**110**

## КОМПЛЕКТАЦИЯ



**НОМЕР С CD**
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



**НОМЕР С DVD**
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

## ДЕМО-ТЕСТ



## ГАЛЕРЕЯ



## В РАЗРАБОТКЕ



## ОБЗОР



## ДАЙДЖЕСТ



## PLAYMOBILE



## АРКАДЫ



## КИБЕРСПОРТ



## ОНЛАЙН



## ТАКТИКА



## ЖЕЛЕЗО



## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



ЕСЛИ ВЫ СОБРАЛИСЬ КУДА-НИБУДЬ ЗА ГОРОД, ЛУЧШЕ ЗАБЫТЬ ПРО КОМПЬЮТЕРЫ И ИГРЫ. ОТДЫХАЙТЕ. НО ЕСЛИ НЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТЕ СВОЕЙ ЖИЗНИ БЕЗ DOOM, HL2 И ПРОЧИХ, ЗНАЧИТ, ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЫБИРАТЬ НОУТБУК. ШЕСТЬ МОДЕЛЕЙ ПЕРЕД ВАМИ.

**152**



## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

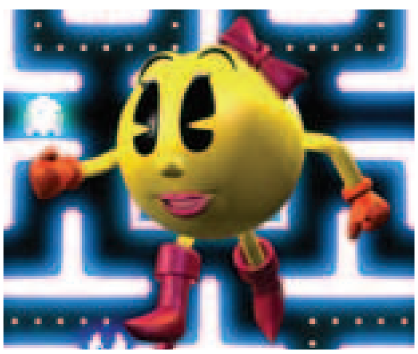
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 02 ОБЛОЖКА | «АКЕЛЛА» | 11, 13, 15, 19, 21 | «АКЕЛЛА» | 167 | SAMSUNG | 159 | NETLAND |
| 03 ОБЛОЖКА | GAMEPOST | 33, 45, 81, 89, 103, 109, 117 | «1С» | 20 | ЖУРНАЛ «PC ИГРЫ» | 164-165 | РЕДАКЦИОННАЯ И ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА |
| 04 ОБЛОЖКА | МТС | 37, 51 | SOFTCLUB | 127, 135 | GAMEPOST | 171 | ЖУРНАЛ MOUNTAIN BIKE |
| 5, 89 | «СВЯЗНОЙ» | 57, 73, 91 | «РУССОБИТ-М» | 139 | ЖУРНАЛ «НЕОН» | 173 | ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН» |
| 7 | R-STYLE | 61, 85, 93 | «БУКА» | 141 | ЖУРНАЛ «DVD ЭКСПЕРТ» | 176 | МОТОР-ШОУ |
| 9 | ELKO | 41 | GILLETTE | 143 | ЖУРНАЛ «ЖЕЛЕЗО» | | |

# ПРИВЕТ ИЗ АЗИИ

Компания Sony сообщила, что в скором времени на Тайване заработают заводы по производству PSP.

Президент компании Sony Кен Кутараги сообщил, что их заводы в Японии и Китае не справляются с производством PSP и не поспевают за спросом на PSP. Поэтому скорого появления консоли в Европе ожидать не приходится. Правда, официальное объяснение выглядит несколько иначе: «Мы до сих пор не удовлетворили потребности игрового рынка в США, да и в Японии PSP продается очень хорошо, поэтому мы пока не спешим с европейским запуском». Однако с истинной причиной возникших затруднений Sony все же попытается справиться весьма радикальным способом. В настоящее время оба завода, занимающиеся производством PSP, могут выдавать всего лишь около одного миллиона устройств в месяц, что не позволяет покрыть некоторый дефицит, образовавшийся на рынке. Именно поэтому Кутараги озвучил планы компании о переводе производства в азиатские страны. Уже известно о подписании договора с крупной тайваньской фирмой Hon Hai Precision Industry, которая в недалеком будущем займется сборкой карманных консолей. Кутараги заявил, что они вовсе не собираются перекладывать на азиатские заводы всю ответственность за выпуск PSP и будут контролировать производство, также было сообщено, что основные компоненты консоли будет изготавливать сама Sony. Стоит заметить, что именно на фабриках Hon Hai Precision Industry производятся PS2 – эта фирма уже зарекомендовала себя как надежного стороннего производителя. ■


PSP хватит всем! Кутараги обещает.



## PAC-MAN – РЕКОРДСМЕН

Первого июня отметившая свое пятидесятилетие Namco была введена в Книгу Рекордов Гиннеса в качестве разработчика самого успешного аркадного автомата в эпоху зарождения компьютерных игр. Естественно, чести удостоился легендарный Pac-Man, который в период с 1980 по 1987 год был продан в количестве 293882 автоматов, что по тем временам являлось просто фантастическим результатом Во время награждения было объявлено, что Pac-Man не просто стал революционной игрой, но смог продемонстрировать, что при использовании достаточно слабых машин вполне возможно создать нечто потрясающее, чем подтолкнул множество талантливых программистов к разработке игр. Напомним: основанная в 1955 году компания даже и не помышляла о том, чтобы превратиться в гиганта игровой индустрии, каким она является сейчас, а просто занималась производством деревянных лошадок. Сейчас же на компанию работает около двух с половиной тысяч сотрудников. ■

## КОРОТКО

**▸ ИЗ ПОСЛЕДНЕГО ФИНАНСОВОГО ОТЧЕТА ACTIVISION** стало известно, что компания Infinity Ward вовсю трудится над созданием Call of Duty 3, которая, по видимому, появится в продаже ближе к 2007 году на консолях следующего поколения. Если вы помните, вторая часть этой игры должна появиться в конце нынешнего – начале следующего года.

**▸ КОМПАНИЯ LOGITECH** сообщила о том, что собирается поддержать своей продукцией новую консоль Xbox 360, которая появится в продаже в конце текущего года. Logitech является одним из крупнейших производителей периферийного оборудования для таких платформ, как Xbox, GameCube, PlayStation 2, PC и PSP.

**▸ ПО МНЕНИЮ МНОГИХ** аналитиков, при продаже одной Xbox 360 Microsoft будет терять не менее $76, что является вполне обычным делом при запуске любой новой игровой платформы. На PlayStation 2 Sony теряла до 150$.

## КОРОТКО

**▸ DEAD OR ALIVE CODE: CRONUS**, анонсированная еще в 2002 году в качестве эксклюзива для Xbox, на этой платформе все-таки не появится. Руководство Tecmo посчитало, что намного целесообразней будет выпустить игру на консоли следующего поколения Xbox 360.

**▸ КОМПАНИЯ NVIDIA** сообщила о том, что новый графический процессор будет представлен на специальной конференции 21 июня текущего года. Напомним, что частично новый процессор построен на RSX-технологиях, используемых в PlayStation 3, и что именно на новых графических чипах, которые продемонстрирует NVIDIA, запускались технологические демки PS3.

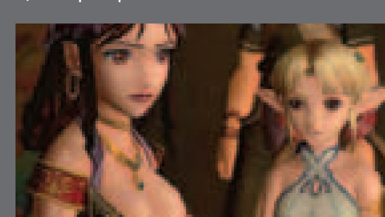
## НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Если вы хотите, чтобы главный редактор ждал именно вашей оценки того или иного материала! Если хотите, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и ваше мнение! У вас есть возможность принять участие в создании своего любимого журнала. Предлагаем вам стать участником тест-группы «Страны Игр». Что для этого нужно? Просто зайти на сайт http://www.testgroups.ru и после регистрации заполнить предложенные анкеты. Каждая группа работает в течение 6 месяцев. По итогам работы самые активные получат памятные подарки от редакции и возможность появиться на страницах нашего издания! Нам очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе! ■

# НОВЫЕ КОНСОЛЬНЫЕ RPG

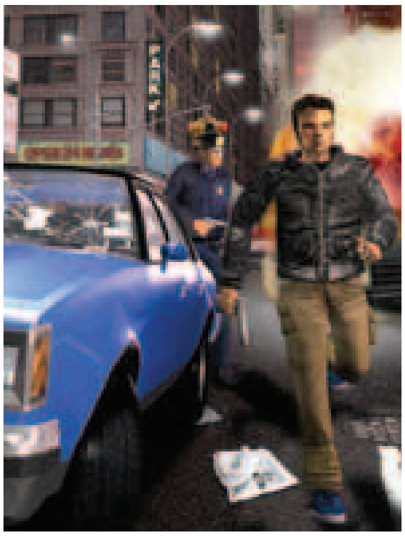
Новые игры серий Grandia и Lunar вскоре доберутся до геймеров. Их мы ждали уже очень, очень долго. Особенно Lunar.

Появилась информация о Lunar: Genesis для DS – новой ролевой игре, относящейся к культовому сериалу Lunar. В отличие от Lunar Legend (GBA), это не римейк, а приквел. События Lunar: Genesis разворачиваются за тысячу лет до приключений героев Lunar: Silver Star Story. Тройка основных персонажей – мальчики и девочки 14-15 лет от роду. Дизайном занимается Тосиюки Кубока, ранее отметившийся артом к Albert Odyssey: Legend of Eldean для Saturn. Что интересно, игра относится к жанру action/RPG, то есть традиционные пошаговые бои уступят место схваткам в реальном времени. При этом активно будут использоваться карты – видимо, по аналогии с Kingdom Hearts: Chain of Memories. Lunar: Genesis будет поддерживать многопользовательский режим по Wi-Fi.
Постоянно появляются новые сведения и о Grandia III, что неудивительно – игра выйдет в Японии уже в начале августа. Прорицательница Ull на скриншотах сильно напоминает Talim из Soul Calibur II, повзрослевшую лет на шесть. А 26 июля в Японии поступит в продажу Shadow Hearts: From the New World – прямой сиквел двух предыдущих игр серии. ■



## ЯПОНИЯ ПРОТИВ АВТОУГОНЩИКА

Власти японского города Канагава приняли решение ограничить продажи Grand Theft Auto 3 на территории своего округа. Подобное решение было вынесено на том основании, что игра слишком жестока и безжалостна. Также было отмечено, что, в отличие от аналогичных фильмов, эта игра заставляет людей принимать непосредственное участие в происходящем на экране, тем самым побуждая их к подобным действиям в реальности. GTA 3 теперь будет снята с игровых полок во всех магазинах города Канагава и будет продаваться только лицам старше 18 лет, а нарушившему этот запрет придется выплатить штраф в размере $2776. Несмотря на то что ограничение продаж отдельных игр в таких странах, как, например, США давно уже стало привычным, в Японии GTA 3 удостоилась чести быть первым игровым проектом, официально запрещенным к продаже лицам до 18 лет. Однако на этом история не закончилась – примерно через две недели после принятия закона другой японский город, Саитама, решил последовать примеру своих соседей и также ввести запрет. Все эти действия, естественно, не понравились японским издателям игры, компании Capcom, и теперь она собирается подать в суд на неправомерность подобных решений. По заявлению игрового гиганта, закон был утвержден в обход такой организации, как CERO, отвечающей за возрастной ценз на игры. Пока непонятно, чем все это закончится и что ожидает в будущем остальные игры линейки GTA. ■



## ГОДОВОЙ ОТЧЕТ CAPCOM

Впервые за три года компании удалось достичь положительной отметки в графе «чистая прибыль».

Capcom впервые за несколько лет удалось получить чистую прибыль. За последний двенадцатимесячный период доход фирмы достиг $614 млн., что выше прошлогодних показателей на 25%, при этом чистая прибыль составила $33.5 млн. против $67.74 млн. убытка в 2004 году. Как заявили представители Capcom, такого внушительного подъема они добились благодаря новой финансовой политике, в ходе которой было принято решение закрыть большую часть убыточных отделений, сосредоточив свои ресурсы непосредственно на создании игр. В этом году в одной только Японии были выпущены такие проекты, как Grand Theft Auto: Vice City, Monster Hunter G, Mega Man Zero 3, Mega Man Battle Network 5, а также Resident Evil Outbreak: File #2 , Devil May Cry 3: Dante's Awakening и Viewtiful Joe 2. На территории США появились Mega Man Anniversary Collection, Mega Man Battle Network 4 и Street Fighter Anniversary Collection. К концу текущего финансового года фирма надеется увеличить показатели в графе «чистая прибыль» до отметки в $36.3 млн. ■



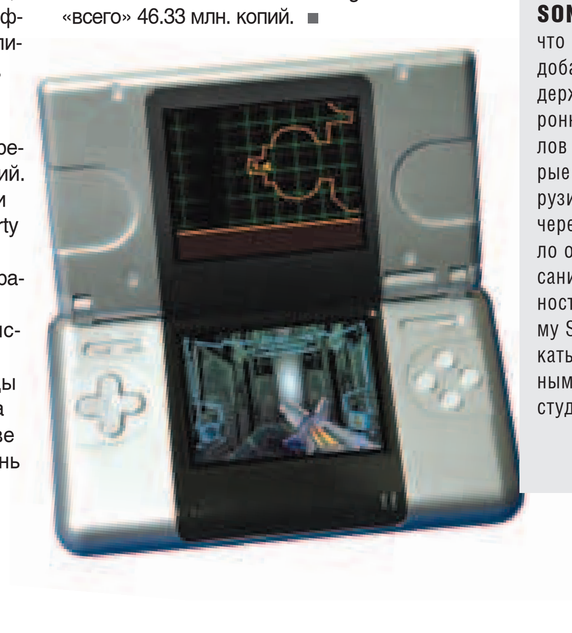


## NINTENDO УДВАИВАЕТ ПРИБЫЛЬ

За прошедший год Nintendo удалось реализовать почти 5.27 млн. консолей DS.

Доход Nintendo за прошедший финансовый год достиг показателя в $4.77 млрд., чистая прибыль возросла с $307 млн. до $809 млн. Основной финансовый поток обеспечил удачный старт новой карманной консоли Nintendo DS, разошедшейся по миру в количестве 5.27 млн. экземпляров, при этом количество проданного софта для DS составило 10.7 млн. копий. Правда, не все так гладко обстоит с остальными платформами компании. Прибыли от продаж GBA снизились в этом году почти на 12.4%, от GameCube – на 21%. Единственное, что внушает оптимизм, так это рост процента продаж игрового софта для этих консолей: для первой они увеличились на 12.9%, а для второй – на 1.02%. Немалую роль в этом сыграл вышедший совсем недавно Pokemon Fire Red и Leaf Green на GBA, достигший впечатляющих результатов продаж в шесть миллионов копий. Хорошие показатели продемонстрировали такие проекты для «кубика», как Mario Party 6 и Paper Mario: The Thousand-Year Door – почти по миллиону экземпляров каждого разошлось по всему миру.
В будущем году компания планирует чистую прибыль на уровне в $694 млн. при доходе в $4.81 млрд. Основные надежды возлагаются на Nintendo DS, которая за 2006 год должна разойтись в количестве 12.4 млн., а также на игры к ней, уровень продаж которых достигнет 35 млн.

Ко всему вышесказанному следует добавить, что компанией была опубликована информация о продажах известных всем сериалов игр, выпущенных под эгидой Nintendo. На первом месте, как и следовало ожидать, оказался Mario, который за многие годы разошелся по миру в количестве 181.17 млн. экземпляров; из них 121.69 млн. – для карманных консолей. На втором месте, как это ни странно, Pokemon, за ним числится более 100 млн. Третье место занимает серия Donkey Kong с тиражом более 46.51 млн. И лишь на четвертом месте обосновалась The Legend of Zelda: «всего» 46.33 млн. копий. ■



## КОРОТКО

**▸ КОМПАНИЯ MICROSOFT ОБЪЯВИЛА** о продлении контракта с Fonix Speech, по которому последняя предоставляет создателям Xbox 360 право на использование в девкитах их технологии по распознаванию голоса. Технические разработки этой компании использовались и в первой версии консоли.

**▸ КОМПАНИЯ SONY СООБЩИЛА**, что в скором времени добавит в PSP поддержку чтения электронных книг, журналов и комиксов, которые можно будет загрузить в консоль через Сеть. Также было объявлено о подписании договора с порностудией, по которому Sony будет выпускать UMD с записанным контентом от этой студии.

## UBISOFT ЛЮБИТ КАНАДУ

В скором времени в канадском городе Квебек откроется новая игровая студия Ubisoft. Сейчас же улаживаются лишь некоторые формальности, связанные с регистрацией новой фирмы, а также набором сотрудников. По заявлениям Ubisoft, к концу года в новой студии будет трудиться около 75 человек, к 2010 году это количество возрастет до двух сотен сотрудников. Всего на развитие нового подразделения будет затрачено около $48.5 млн. К настоящему моменту уже известен вице-президент новой студии, им стал один из сотрудников Ubisoft Montreal, Николас Рио. Кстати, в Квебеке расположилась и еще одна студия – Ubisoft Montreal, основанная в 1997 году и разработавшая ряд игр из серии Tom Clancy's., а также две части последнего Prince of Persia. Над какими именно проектами будет работать новая студия, пока неизвестно. ■



Квебек становится настоящей столицей игроделов.

# ИТОГИ РАБОТЫ SQUARE ENIX

Руководители Square Enix объявили о том, что в этом году им удалось продать 11.67 млн. копий игр.

Компания Square Enix отчиталась по своим доходам за 2005-й финансовый год. Общий доход компании составил 686 миллионов долларов США, что на 16.9% выше прошлогодних показателей. Чистая прибыль фирмы достигла 139 миллионов долларов США против $89.23 млн. В качестве основных источников дохода выступили такие консольные игры, как Kingdom Hearts: Chain of Memories, разошедшийся в количестве 360 тыс. экземпляров в Японии и 640 тыс. в США, Dragon Quest VIII, который был реализован в объеме 3.61 млн. копий, а также Final Fantasy I & II для GBA, продавшийся в количестве 940 тыс. штук. Всего за 2005 год было отправлено в продажу одиннадцать проектов в Японии, семь в Америке, четыре в Европе и один в Азии. В общей сложности они разошлись по миру в количестве 11.67 млн. экземпляров. На 55 % выросли доходы от онлайнового игрового сектора – они составили $128 млн., а чистая прибыль с этого сегмента достигла $47 млн. По заявлениям представителей компании, Final Fantasy XI насчитывает полмиллиона подписчиков. Немалые доходы принес и мобильный рынок – $42 млн. В будущем году Square Enix надеется достичь результатов в $837 млн. в качестве общего дохода и $144 млн. чистой прибыли. ■

## КОРОТКО

**ПО НЕПРОВЕРЕННЫМ ДАННЫМ**, Йосинори Китасэ, продюсер сериала Final Fantasy, в настоящее время занимается разработкой тринадцатой части серии, которая должна будет появиться уже на PlayStation 3. Никаких подробностей относительно этого проекта пока не имеется.

**ОСНОВАТЕЛЬ GAME REPUBLIC** Йосики Окамото объявил о своем уходе с рынка консольных игр. Теперь он займется созданием мобильных игр, а также разработкой нового сервиса для многопользовательских проектов с помощью сотовых телефонов.

# АКТЕРЫ НЕДОВОЛЬНЫ

Голоса, которые мы слышим в играх, пообещали устроить забастовку.

Американские актерские организации, подписавшие договоры с рядом крупнейших издательств на озвучивание игровых проектов, обещают устроить забастовку. Напомним, что дело началось около месяца назад, когда Screen Actors Guild и American Federation of Television and Radio Artists заявили, что недовольны уровнем оплаты труда. По их мнению, многолетние контракты, заключенные с гигантами игровой индустрии, давно устарели в финансовом плане. Игровой рынок растет, увеличиваются продажи, а актеры, чьи голоса мы слышим в играх, получают все ту же фиксированную плату. Ассоциации потребовали, чтобы с проекта, продающегося тиражом более 400 тыс. экземпляров, актерам выплачивались постоянные отчисления. Однако ни одна компания не восприняла их жалобу всерьез. Теперь же ассоциации объявили о том, что собираются устроить забастовку. Единственное, что пока не позволяет им ее начать, – закон, требующий поддержки, как минимум, 75% работников из SAG и 66.7% из AFTRA. Заметим, что общий штат этих организаций составляет около двух тысяч человек. ■



Игры серии Dragon Quest продаются в Японии традиционно лучше, чем Final Fantasy.

# ТРАДИЦИИ НАДО УВАЖАТЬ

Корпорация Microsoft собирается провести в Европе мероприятие под названием X05. Думаем, несложно догадаться, что конференция будет полностью посвящена достижениям компании на консольном рынке. А точнее – их новой приставке Xbox 360. Напомним, что впервые подобное шоу состоялось в Старом Свете еще в 2001 году, и именно на нем широким массам была впервые представлена Xbox. Мероприятия были организованы также в 2002 и 2003 годах. В 2004 году от проведения «X» отказались. Сейчас же, по случаю выхода новой платформы следующего поколения, традицию решили продолжить, только пока неизвестно, когда именно и где будет проведена выставка, но в том, что она состоится осенью, сомнений нет. ■



# ДОХОД – НЕ ЗНАЧИТ ПРИБЫЛЬ

Take-Two удалось заработать за первые шесть месяцев 2005 года $47.1 млн. при общем увеличении дохода на 37%.

Take-Two Interactive отчиталась за второй квартал 2005 финансового года. Общий доход фирмы составил $222.1 млн. против прошлогодних показателей за тот же период в размере $153.4 млн. Однако увеличение дохода почти на 50% не смогло обеспечить чистую прибыль: убытки в этом квартале достигли $8.2 млн., что, правда, намного ниже показателей двенадцатимесячной давности, когда убыток составил $14.6 млн. За первое полугодие 2005 года результаты выглядят значительно лучше. По сравнению с аналогичным периодом в 2004-ом, когда доход составлял $528.9 млн., в этом году он увеличился на 37%. Чистая прибыль поднялась до уровня в $47.1 млн. против прошлогодних $17.2 млн. К концу текущего года Take-Two Interactive рассчитывает на доход в размере $1.3 – $1.35 млрд. Особенные надежды возлагаются на такие проекты, как Grand Theft Auto: Liberty City Stories для PSP (эксклюзив!), Grand Theft Auto: San Andreas в версии для PC и Xbox, а также на Midnight Club 3: DUB Edition. Судя по всему, GTA опять принесет компании миллионы. ■




Не только в Grand Turismo 4 есть красивые машинки.

## КОРОТКО

**КОМАНДА**, работавшая над созданием MMORPG Final Fantasy XI, объявила о том, что в настоящий момент занимается разработкой нового MMO-проекта. Пока о новой игре ничего не известно, за исключением того, что в разработке принимает непосредственное участие Хиромити Танака и предположительно основными платформами станут Xbox 360 и PC.

**CAPCOM ОБЪЯВИЛА** о своем намерении выпустить версии своих хитов на PlayStation для карманной консоли PSP.

# И В ЛЕТУ КАНУТ ВЕЛИКИЕ МИРА СЕГО

Игровая индустрия жестока. Не смог заработать деньги – уходи с рынка. Часто так и происходит.

Еще один игровой разработчик покинул мир в этом году, присоединившись к таким студиям, как Ion Storm, Blue 52 и многие другие. Теперь в черном списке оказалась Massive Development, разработчик знаменитой AquaNox и Archimedean Dynasty. Закрытие компании произошло по воле издателя и непосредственного владельца – фирмы JoWood, переживающей сейчас не самые лучшие времена и неспособной финансировать множество своих студий. В недалеком прошлом по той же причине были закрыты немецкое и австрийское подразделения этой компании.
Ряды закрывшихся в этом месяце фирм пополнила и Trauma Studios, принадлежащая DICE. В активе прекратившей свое существование компании числится известная многим модификация для Battlefield 1942, получившая название Desert Combat. Причина закрытия Trauma оказалась вполне банальной: изменение взглядов руководства на проводимую политику. По мнению многих аналитиков, решение о закрытии было принято новой владелицей DICE – Electronic Arts. Обе упомянутые фирмы трудились в последнее время над созданием Battlefield 2. ■



Нравилась AquaNox? Отправьте разработчикам чек на большую сумму – на пропитание.

## КОРОТКО

В частности, в скором времени в продаже появятся Rockman Dash (Mega Man Legends) и Breath of Fire III. Впервые эти игры вышли еще в 1997 году. К концу 2006 года Capcom собирается переиздать еще десяток своих хитов для PSP.

**ПО ПРИЗНАНИЮ ПРЕЗИДЕНТА NINTENDO**, новый «революционный» контроллер для Nintendo Revolution не появился на прошедшей E3 лишь по той простой причине, что он еще не готов. И мало того, что он пока не обрел физическую форму, но даже общая концепция его «начинки» до сих пор не проработана до конца.

**КЕН КУТАРАГИ** объявил о том, что возможное сотрудничество по созданию единого формата носителей из существующих HD-DVD и Blu-Ray провалилось в связи с отказом компании Toshiba принять структуру Blu-Ray в качестве базиса единого формата.

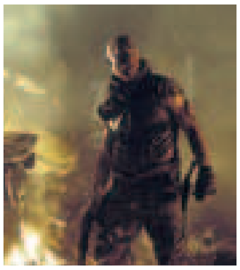
# ELECTRONIC ARTS СЛЕДУЕТ СВОИМ ОБЕЩАНИЯМ

Не так давно наш журнал рассказывал вам о борьбе Electronic Arts за студию разработчиков DICE и о том, что компании удалось добиться получения контрольного пакета путем покупки 59.8% акций. Руководство EA пообещало в свое время, что, несмотря на противодействия некоторых акционеров, они будут покупать компанию по частям, что и подтвердилось в этом году. В мае приобретен еще один пакет акций, составляющий 8.9% от всех акций компаний. Теперь в руках EA находится 67.8% акций DICE. ■

# МИР СКЛЕИВАТЬ – ДЕЛО ТОНКОЕ

Компания Foundation 9 сообщила о том, что собирается заключить партнерское соглашение с голливудской студией Circle of Confusion. Стоит заметить, что последняя достаточно широко известна среди кинокомпаний как настоящий «генератор идей». Основным направлением этой студии является продумывание концепции проектов, а именно – жизни создаваемых миров, сценариев, исправление некоторых недочетов и несуразностей, в общем – склеивание придуманного мира в нечто единое и полноценное. К услугам Circle of Confusion прибегали такие знаменитости, как братья Вачовски, сценаристы фильма «Власть огня» и многие другие личности. В настоящий момент Foundation 9 в сотрудничестве с Circle of Confusion заканчивает разработку проекта для PSP под названием Death, Jr. Над чем именно будут работать эти фирмы в дальнейшем, пока неизвестно. ■

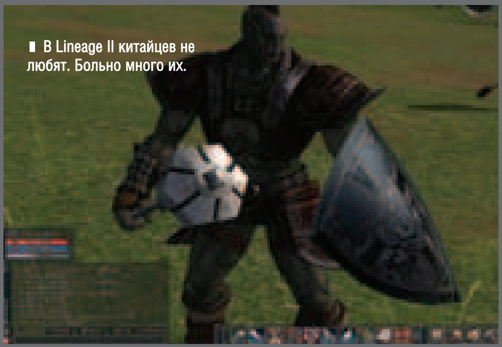




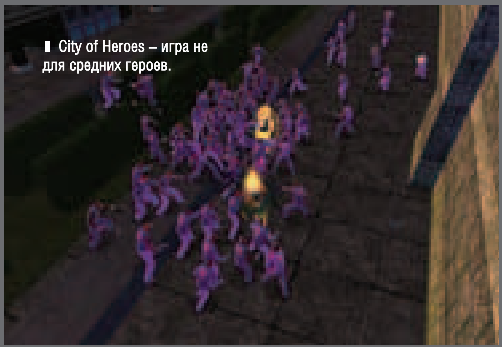
# КИТАЙ И MMO

Как известно, Китай – до сих пор страна коммунистическая, несмотря на все послабления. Если, будучи в Поднебесной, зайти в интернет-кафе и в поисковой системе набрать «мы за свободу и демократию во всем мире», через полчаса подъедет машина с людьми в штатском. Наверное.

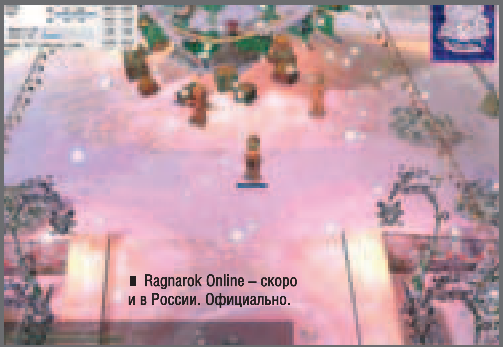
Китайское правительство продолжает борьбу за нравственность компьютерных игр, предлагаемых жителям страны. Мы уже сообщали вам о множестве запретов в этой стране, о закрытии некоторых сайтов, интернет-кафе и многого другого. На этот раз власти решили приняться за многопользовательские онлайновые игры, для чего было принято решение о создании специальной комиссии, которая и займется рассмотрением содержания проектов, популярных среди граждан страны. После проверки каждая игра получит свой «уровень доступности», определяющий минимальный возраст игрока, а может и вовсе быть запрещена для продажи на территории государства. Согласно некоторым данным, на создание комиссии выделена сумма около $200 млн. По мнению многих специалистов, подобный шаг был предпринят после того, как один из фанатов MMO в порыве чувств бросился с крыши. ■



В Lineage II китайцев не любят. Больно много их.



City of Heroes – игра не для средних героев.



Ragnarok Online – скоро и в России. Официально.

## ЧИТЕРАМ – БАН

Вновь компания Blizzard объявляет итоги борьбы с читерами на серверах battle.net. Результаты выглядят более чем внушительно: 53928 пользователей WarCraft 3 заполучили бан. Навсегда доступ к серверам был закрыт всего лишь для 3331 человека, 8168 были на месяц отстранены от участия в игре, остальные же получили пока только устное замечание, предполагающее при дальнейшей поимке вечный бан. Отметим, что борьба с читерами длится уже не первый год и, видимо, далека от завершения. Так что ждите новых банов. ■





## КОРОТКО

**HASBRO ЗАПЛАТИЛА ATARI** за право на создание игр по мотивам достаточно известных серий My Little Pony, Connect Four, Candyland, Playskool, Tonka и Transformers, а также Magic: The Gathering. Это право обошлось в сумму $65 млн. Уместно вспомнить, что в недавнем своем отчете Hasbro указала на убытки в размере $3.7 млн.

**ДЖЕЙМС КАПАРРО**, генеральный директор Atari, покинул свою должность, чтобы занять аналогичный пост в компании Glenayre Technologies (дочерняя фирма Entertainment Distribution). На место Капарро пока придет основатель Atari Бруно Бонелл. Отметим, что Джеймс работал на компанию с 2002 года.

**KONAMI ОБЪЯВИЛА О РАЗРАБОТКЕ** Suikoden Tactics для PlayStation 2 – тактической RPG по всем полюбившейся вселенной.

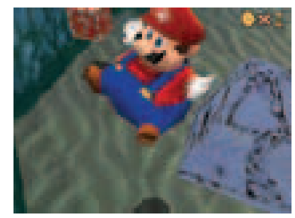
## NINTENDO DS ПОД УДАРОМ ПИРАТОВ

«Левых» картриджей пока в продаже нет, но это лишь вопрос времени.

Двухэкранная консоль Nintendo пала от рук хакеров. Всего лишь через полгода после запуска новой карманной платформы, хакерам удалось взломать защиту и записать игры для приставки на флэш-карточки. Сейчас в Сети вполне возможно отыскать сайты, на которых продаются карточки объемом в 512 Мбайт и 1 Гбайт с записанными на них играми. Естественно, по ценам намного ниже, чем лицензионные версии аналогичных продуктов. Среди продаваемых пиратами игр фигурируют названия таких хитов, как Mario 64 DS и Nintendogs. Заметим, что единственной консолью, избежавшей пиратства (по крайней мере, в промышленных масштабах), пока остается только GameCube, которая благодаря особенностям носителя до сих пор сопротивляется незаконному распространению проектов. ■







## WORLD OF WARCRAFT В КИТАЕ

World of Warcraft стартовал в Китае. Договор на предоставление серверов был подписан с известным китайским провайдером The9, но самое интересное кроется в ценовой политике разработчика относительно своей игры. Было принято решение о том, что китайская версия WoW будет стоить всего четыре доллара и оплата будет не помесячной, а почасовой, примерно по пять центов за час. Приведет ли такая политика к чему-нибудь хорошему – покажет время. Но не стоит забывать, что попытки введения почасовой оплаты уже предпринимались и никаких положительных результатов не имели. ■



## SONY ИДЕТ НА РЕКОРД

Даешь сто миллионов PlayStation 2!
Microsoft, правда, рассчитывает продать миллиард своих консолей...

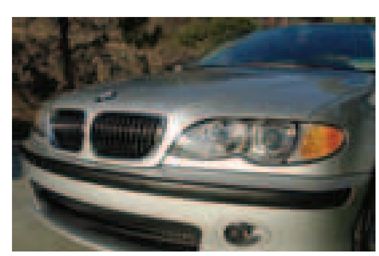
Sony PlayStation 2 удалось вплотную подобраться к рекорду своей прародительницы, достигнув количества проданных консолей 90 млн. штук, из которых 21.04 млн. сейчас находятся на территории Азии, 32.48 млн. на территории Европы и 36.48 млн. в США. Правда, чтобы добиться подобных показателей, PlayStation понадобилось на два с лишним года больше. В настоящий момент число проданных устройств первой версии превышает цифру в 100 млн., однако президент Sony не отчаивается и обещает, что если темпы продаж сохранятся, то в скором времени этот рубеж будет преодолен. Основные же конкуренты, приставки Xbox и GameCube, находятся на уровне 23 и 26 млн. проданных экземпляров соответственно. ■

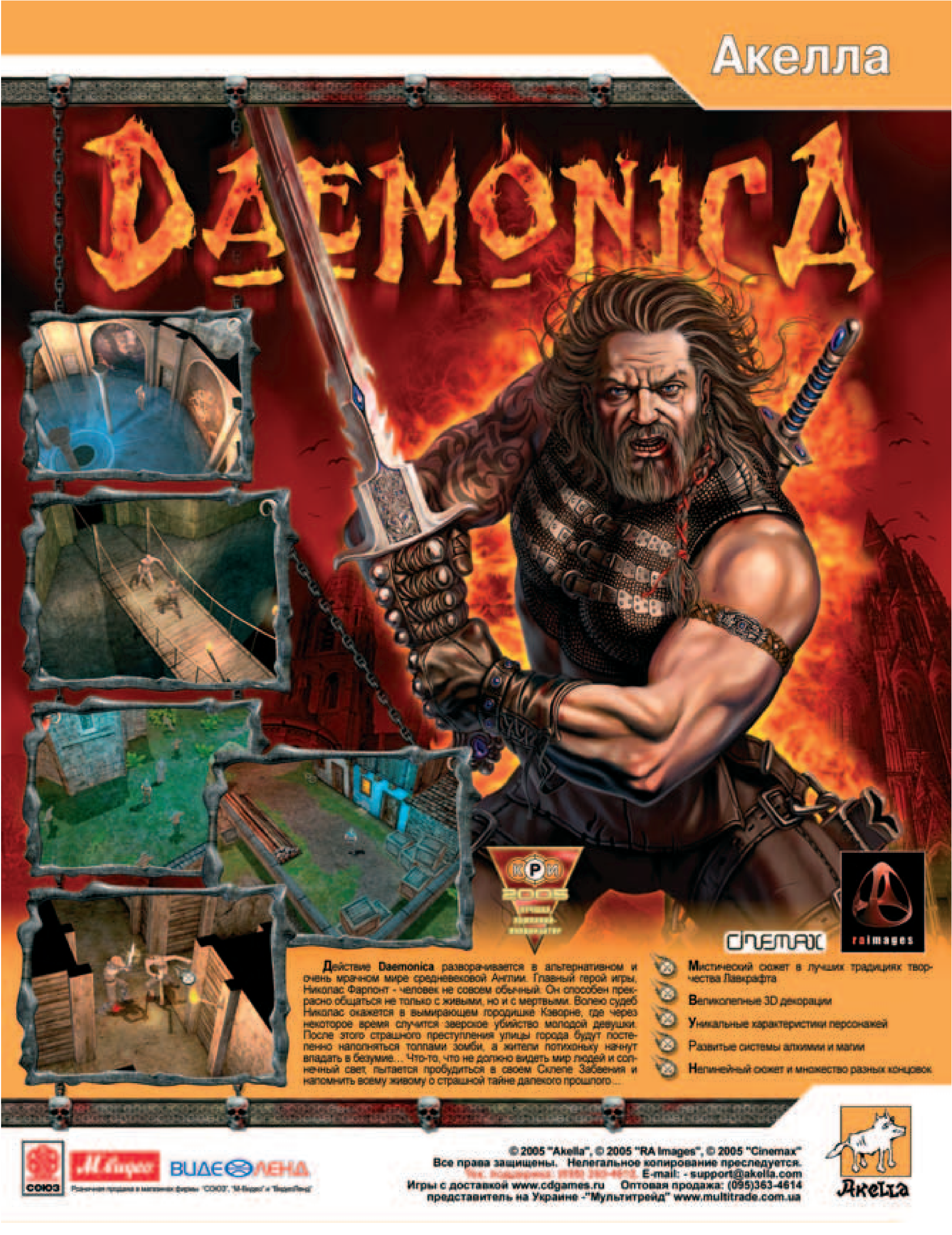



Старушка (уже, да...) PlayStation 2 все еще способна на многое.

## ОШИБКИ СТОЯТ ДОРОГО

Один из бывших сотрудников id Software, Майкл Уилсон, подал в суд на издателей книги Masters of Doom, обвиняя их в неточности. Оказалось, что в книге засвидетельствован факт: Уилсон взял у компании $30 тыс. на покупку новой машины BMW. Майкл утверждает, что деньги он брал, но взаймы на срок до 30 дней, после чего все вернул. Теперь же, в связи с искажением фактов, он требует от издательства Random House компенсацию в размере $50 млн. Что именно решит суд, станет известно лишь к концу текущего лета, но, скорее всего, дело закроют, а в новых изданиях книги этот эпизод будет просто вычеркнут. ■




Акелла
DAEMONICA
КРИ 2005
CINEMAX
raImages
Действие Daemonica разворачивается в альтернативном и очень мрачном мире средневековой Англии. Главный герой игры, Николас Фарлонт - человек не совсем обычный. Он способен прекрасно общаться не только с живыми, но и с мертвыми. Волею судеб Николас окажется в вымирающем городишке Кэворне, где через некоторое время случится зверское убийство молодой девушки. После этого страшного преступления улицы города будут постепенно наполняться толпами зомби, а жители потихоньку начнут впадать в безумие... Что-то, что не должно видеть мир людей и солнечный свет, пытается пробудиться в своем Склепе Забвения и напомнить всему живому о страшной тайне далекого прошлого ...
Мистический сюжет в лучших традициях творчества Лавкрафта
Великолепные 3D декорации
Уникальные характеристики персонажей
Развитые системы алхимии и магии
Нелинейный сюжет и множество разных концовок
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
© 2005 "Akella", © 2005 "RA Images", © 2005 "Cinemax"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Акелла

# ВИН ДИЗЕЛЬ В РОЛИ ХИТМАНА

Известный актер согласился сыграть Агента 47 – главного героя киноадаптации известного сериала Hitman.

Вин Дизелю досталась не только главная роль, но и кресло исполнительного продюсера проекта, которым занимается компания 20th Century Fox. Напомню, что Hitman – второй по важности бренд в копилке Eidos (восемь миллионов копий), а первый – Tomb Raider – уже удостоился двух экранизаций. Что важно, Вин Дизель заинтересован не только в киноленте; возможно, он примет участие в разработке новых игр серии. У него есть уже опыт – принадлежащая Дизелю студия Tigon Studios принимала участие в разработке хитового The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Xbox). Hollywood Reporter сообщает, что переговоры с Eidos на тему новой игры уже начались. Внешность и голос главного героя в ней будут позаимствованы у Дизеля.
Стоит отметить, что все это не имеет никакого отношения к Hitman: Blood Money, которая уже почти готова и поступит в продажу ближайшей осенью. ■



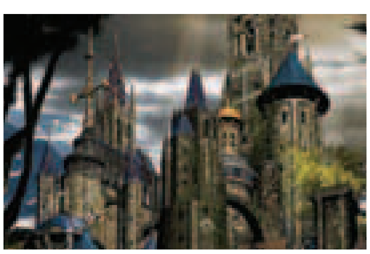
## СОЛИД СНЕЙК ОРГАНИЗУЕТ РЕВОЛЮЦИЮ!

Хидео Кодзима не исключает возможности портирования Metal Gear Solid на Xbox 360 и Revolution. По его словам, PlayStation 3 была выбрана в качестве основной платформы в основном потому, что бренд Metal Gear Solid ныне ассоциируется прежде всего с консолями от Sony. Кроме того, его привлекла производительность системы. Но после релиза игры ее перенос на другие платформы вполне возможен. Хотя Кодзима предпочел бы сделать для каждой из них свой, другой Metal Gear, принципиально отличающийся от обычных игр серии. Напомним, что с PSP это уже было сделано – в виде карточной стратегии Metal Gear AC!D. ■



## DISCIPLES И JAGGED ALLIANCE НА DS

Издательство Strategy First решило поддерживать портативную консоль Nintendo DS своими стратегиями. Команде Pocket PC Studios было поручено заняться переносом многочисленных PC-проектов компании на Nintendo DS. Работа начнется с Disciples и Jagged Alliance (непонятно, идет ли речь о портах, либо о совсем новых играх), когда она будет завершена – неизвестно. Напомним, что на DS силами Majesco уже переносятся Black & White и Age of Empires. Стратегии с PC не страдают на консоли от неудобного управления, так как стилус с успехом заменяет геймерам мышку.
Руководство компании заявляет, что это решение – лишь часть шагов по диверсификации бизнеса компании, под чем в данном случае подразумевается переход на новые платформы. Так что, возможно, в будущем и другие PC-игры от Strategy First появятся на каких-то консолях. ■





# СЛУХИ О ХАРАКТЕРИСТИКАХ NINTENDO REVOLUTION

В Сети появилась информация о технических спецификациях Nintendo Revolution. Стоит ли ей верить или нет – решайте сами.

В одном из сетевых дневников были выложены такие данные: сердцем консоли станут два процессора IBM Power PC G5 с тактовой частотой 1.8 ГГц, графическая система от ATI (600 МГц) и звуковая система 7.1. ОЗУ будет состоять из 128 Мбайт сверхбыстрой 1T SRAM и 256 Мбайт обычной DRAM. Кроме того, видеосистему планируется оснастить 128 Мбайт памяти. Носителями информации будут диски объемом 6 Гбайт, разработанные Panasonic специально для Revolution. Впрочем, пару недель назад другой источник утверждал нечто совершенно иное – говорилось о двух графических чипсетах и четырех процессорах от IBM.
Что особенно интересно, обе версии предполагают, что в Revolution будет возможность выводить изображение на HD-совместимые телевизоры с высоким разрешением. Однако представители Nintendo говорят о том, что такой поддержки в консоли не будет, потому что это сильно увеличит ее стоимость и не будет востребовано конечными потребителями, не готовыми выложить несколько тысяч долларов за плазменную панель. Впрочем, это еще явно не окончательное решение. Не зря ведь на E3 говорилось о том, что изображение с Revolution можно выводить на PC-мониторы, где высокое разрешение как раз крайне необходимо.
В любом случае эти спецификации похожи на правду – несколько Power PC в качестве CPU, мощный чип от ATI и примерно такое же, как у конкурентов, количество памяти, – таким Revolution и будет. Ждем официальных сведений. ■





# PLAYSTATION 3 – СУПЕРКОМПЬЮТЕР

Кен Кутараги, «отец» PlayStation, подтвердил, что PlayStation 3 позиционируется не как игрушка для детей, а как многофункциональный компьютер.

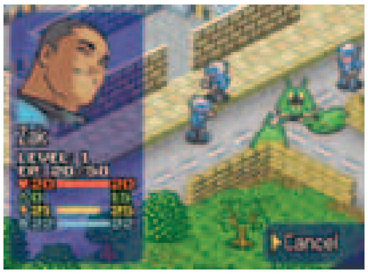
В интервью японскому сайту Impress Watch, Кутараги сообщил, что Linux будет предустановлен на жесткий диск консоли. Правда, неизвестно, будет ли сам диск входить в комплект, как это сделано у Xbox, либо же продаваться отдельно, как у PS2. Помимо Linux консоль теоретически сможет запускать Windows и Mac OS X. Он также упомянул Lindows и некую «новую операционную систему», под которой, скорее всего, понимается та самая загадочная ОС, которая была анонсирована одновременно с Cell. Sony, по слухам, работает над ней совместно с рядом других японских компаний, а конечная цель проекта – создать настоящего конкурента Windows.
Все эти разговоры – не один лишь пиар возможностей консоли. Sony важно подтвердить статус PlayStation 3 как компьютера, чтобы сократить налоги на импорт системы в Европу. Кроме того, Кутараги пообещал, что на PlayStation 3 можно будет заниматься редактированием фото и видео, а также использовать консоль как полноценный медиа-центр.
Интересно, что на поле домашних развлекательных систем PlayStation 3 придется соперничать не только с Microsoft, но и Apple. Есть информация о переговорах Sony с Apple относительно использования процессоров Cell в компьютерах последней, однако Стив Джобс предпочел сотрудничать с Intel. ■



Акелла
Подземелья Анкарии
Князь Тьмы
Sacred Underworld
КРИ 2005
Лучшая компания-локализатор
ACTION ASCARON LINE
Зло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демон (Daemon) и дварф (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они получат достаточный для этого уровень развития в самом начале игры!
И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
30 абсолютно новых видов кровожадных монстров
Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов
Возможность импортировать в игру вашего персонажа из оригинального «Князя Тьмы»
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2005 "Akella", © 2005 "Ascaron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Akella

# Галерея

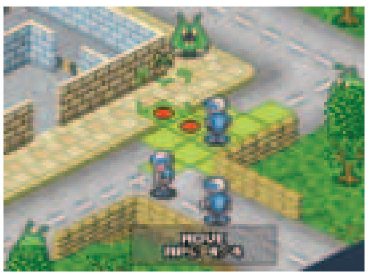
Rebelstar Tactical Command (GBA)



▮ Интерфейс игры напоминает о жанре Tactical RPG, широко распространенном на консолях.



▮ Яркие и веселые монстры совсем не похожи на чудищ из UFO: Enemy Unknown.



▮ Игра выйдет в ноябре этого года, причем только в США. В Японии Namco ее не издает.

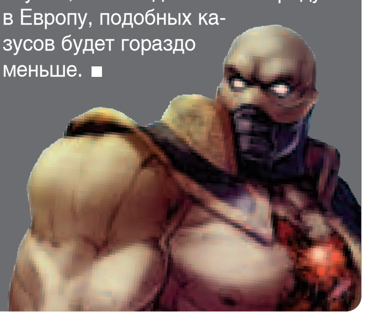


▮ Практика показывает, что разноцветные клеточки быстро надоедают. Вспомните La Pucelle: Tactics.

## NAMCO BANDAI HOLDINGS ГОТОВИТ ВТОРЖЕНИЕ

Namco и Bandai, два японских гиганта, готовящие сейчас свое слияние, заявляют о том, что намерены сильно расширить свой заокеанский бизнес.

Такео Такасу, президент Bandai, считает, что в будущем половина выручки Namco Bandai Holdings должна зарабатываться вне Японии. На данный момент для Bandai эта доля составляет всего 18%, а вот Namco имеет большой опыт работы на Западе. После завершения процесса слияния в сентябре Namco Bandai Holdings окажется второй по размеру компанией, занимающейся производством игр. Первое место удерживает Sega Sammy Holdings, но положение дел вполне может измениться. Такасу считает, что расширять свой бизнес сейчас можно лишь за счет экспансии в другие страны мира. После слияния образуется уникальная компания, производящая игрушки и анимационные фильмы, имеющая собственные сети распространения и развлекательные центры. Естественно, не обойдется она и без разработки игровых проектов для современных консолей, аркадных автоматов и мобильных телефонов. Уже сейчас Bandai начала распространять свои товары в Северной Америке при поддержке Namco. В будущем во всех торговых сетях (не только игровых) можно будет найти их. Bandai также займется производством мерчандайза по лицензии Namco. Такасу сообщил, что в первую очередь это коснется Pac-Man. Европейцам такой ход Namco Bandai Holdings как раз кстати. Дело в том, что Bandai на нашем рынке не представлен никак, а Namco Hometek игры для консолей не издает. В результате Dragon Ball Z распространяет Atari, а Soul Calibur II – SCEE. А, например, Xenosaga: Episode I так и не поступила в продажу совсем. В случае, если издательства придут в Европу, подобных казусов будет гораздо меньше. ■



## КОРОТКО

**▸ В ЧАРТАХ** продаж в Японии расстановка сил не меняется. За неделю были куплены 32 тысячи Nintendo DS! У PS2 этот показатель составил 27 тыс., у PSP – 21 тыс. Журнал Famutsu опубликовал также рейтинг наиболее успешных разработчиков (не издателей). Первое место – Game Freak (Pokemon), второе – Nintendo (NES Classic Series), третье – Level 5 (Dragon Quest VIII).

**▸ ИЗВЕСТНАЯ АНИМЕШНАЯ MMORPG** приходит в Россию. «Мадос» начинает закрытое бета-тестирование первого официального российского сервера игры. За ним последует открытое, во время которого игра будет совершенно бесплатной. Что важно, в дальнейшем цена не будет высокой.

**▸ KOEI АНОНСИРОВАЛА** Romance of the Three Kingdoms DS для Nintendo DS. Это будет порт Romance of the Three Kingdoms III с новыми фичами, в частности – мультиплеером при помощи Wi-Fi, мини-играми и улучшенной графикой.

## ДВЕ НОВЫХ «ОБИТЕЛИ ЗЛА»

Несмотря на то что предыдущий фильм Resident Evil был принят не очень хорошо, студия Constantin Film AG заявила, что собирается выпустить два сиквела.

Третья «Обитель зла» будет носить название Resident Evil: Afterlife. Сценарий к нему написал Пол Андерсон – режиссер первого Resident Evil, сценарист второго и создатель первого Mortal Kombat – пожалуй, лучшей экранизации игры в истории.

Мила Йовович, жена Андерсона, опять примет участие в съемках фильма. Ведь ее героиня, Алиса, выжила в конце второй ленты и будет занимать центральное место в сиквеле. Место действия – юго-запад США.

О четвертом фильме известно пока лишь то, что в нем Алиса будет воевать с зомби в Токио; названия ему еще не придумали.

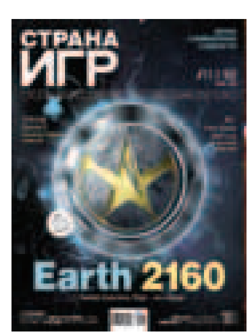
Что интересно, хоть обе экранизации Resident Evil и не получили признания в прессе, в прокате они показали себя весьма неплохо. Resident Evil: Apocalypse, например, собрал более $50 млн. На данный момент десять с лишним игр стоят в очереди на экранизацию, включая Prince of Persia, Silent Hill и Halo. А вездесущий режиссер Уве Болл, своими ужасными лентами весьма обоснованно заработавший презрение геймеров, недавно закончил работу над Bloodrayne и присматривается к Postal. ■



## РАБОТА В «СТРАНЕ ИГР»

В «СИ» открыта вакансия на должность редактора PC-части журнала. Возраст – от 21 года, образование – высшее или неполное высшее. Навыки: отличное знание компьютерных игр и игровой индустрии, опыт литературной и профильной редактуры, личное литературное мастерство и эрудиция, инициативность, ответственность, коммуникабельность. Обязанности: развитие PC-части журнала, работа с авторами, редактирование текстов, контроль верстки, взаимодействие с отделами рекламы и маркетинга. Занятость – полный рабочий день. Резюме присылайте Михаилу Разумкину на адрес razum@gameland.ru. В теме письма не забудьте указать «Вакансия: редактор PC-части». ■



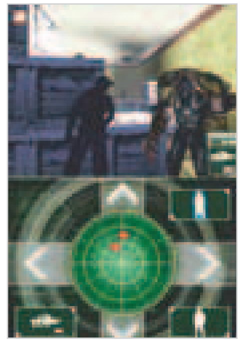



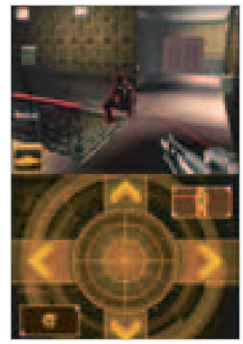




Акелла
EARTH
2160
2160









**Dungeon Lords** | Дело «Готики» живет и процветает, хотя особого прогресса в жанре как не было, так и нет.

**Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory** | Сэм Фишер решил засветиться на всех игровых платформах. Мощности DS здесь работают на всю катушку.

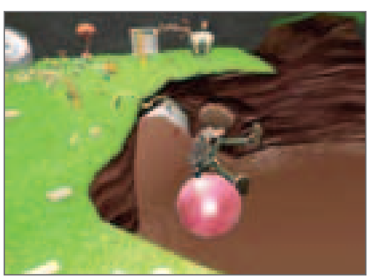
**Fantastic 4** | Игра по мотивам одноименного фильма про четырех супергероев. Все в кино, а потом за родную консоль.

# ДОЖДАЛИСЬ?

## CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

- **Платформы :** PlayStation 2, Xbox
- **Издатель:** Global Star Software

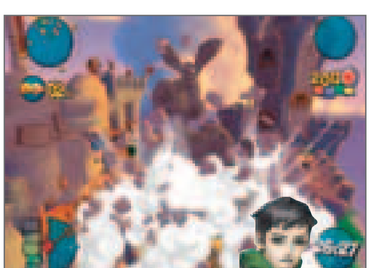
Весьма оригинальный симбиоз жанров action/puzzle. Информации о проекте совсем немного даже сейчас, перед самым выходом игры. По атмосфере и общему стилю оформления она напоминает недавнюю Psychonauts. Скоро увидим, что получилось. ■



## WORMS 4: MAYHEM

- **Платформы :** PC, PlayStation 2, Xbox
- **Издатель:** Codemasters

Червяки снова в строю, и опять в 3D. Новое вооружение, обновленное графическое ядро, море здорового юмора, классический геймплей и неповторимая атмосфера, которая с переходом в трехмерное пространство не потеряла своего шарма. ■





**Shin Megami Tensei: Lucifer's Call**
Мы уже успели отрецензировать эту игру в одном из предыдущих номеров. Американское название – Shin Megami Tensei: Nocturne. В журнал статья пошла под лейблом Import Review; ведь никому и в голову не приходило, что эту RPG возьмется кто-то издавать в Европе.

## Почему многие игры указываются в списке дважды?

Дело в том, что мы отдельно указываем релизы для Европы и США, а в исключительных случаях – еще и Японии. Первые для нас важнее всего.

## PLAYSTATION 2

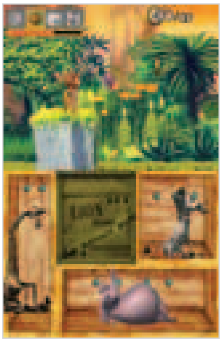
| Дата | Игра | Издатель | Регион |
|---|---|---|---|
| 01.07 | * Darkwatch | Capcom | США |
| 01.07 | Bomberman Hardball | Ubisoft | Европа |
| 01.07 | Cricket 2005 | Electronic Arts | Европа |
| 01.07 | * Formula One 05 | SCEE | Европа |
| 01.07 | Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown | Ubisoft | Европа |
| 01.07 | Saint Seiya: Chapter Sanctuary | Bandai | Европа |
| 01.07 | * Shin Megami Tensei: Lucifer's Call | Ghostlight | Европа |
| 01.07 | Yeti Sports Arctic Adventures | JoWooD | Европа |
| 08.07 | Crazy Golf: World Tour | Liquid Games | Европа |
| 08.07 | * God of War | SCEE | Европа |
| 10.07 | * Juiced | THQ | США |
| 12.07 | Charlie and the Chocolate Factory | 2K Games | США |
| 12.07 | Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir | Square Enix | США |
| 12.07 | Commandos Strike Force | Eidos Interactive | США |
| 15.07 | Fantastic Four | Activision | Европа |
| 15.07 | * Killer 7 | Capcom | Европа |
| 22.07 | Brian Lara International Cricket 2005 | Codemasters | Европа |
| 22.07 | Charlie and the Chocolate Factory | 2K Games | Европа |
| 29.07 | America's Army: Rise of a Soldier | Ubisoft | Европа |
| 29.07 | * Worms 4: Mayhem | Codemasters | Европа |
| 12.08 | Pilot Down: Behind Enemy Lines | Preorder | PS2 |
| 12.08 | Sprint Car Challenge | Preorder | Liquid Games |
| 12.08 | The Great British Football Quiz | Liquid Games | Европа |
| 15.08 | SOCOM 3: U.S. Navy Seals | SCEE | США |
| 23.08 | * Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 | Atlus Software | США |
| 25.08 | Total Overdose | SCi | Европа |
| 01.09 | * Call of Cthulhu: Tainted Legacy | Headfirst Productions | США |
| 02.09 | Aquanox – The Angel's Tears | JoWooD | Европа |
| 02.09 | * Resident Evil Outbreak File #2 | Capcom | Европа |
| 05.09 | * Mortal Kombat: Shaolin Monks | Midway | Европа |
| 10.09 | L.A. Rush | Midway | США |
| 10.09 | Crime Life: Gang Wars | Konami | Европа |
| 15.09 | * Far Cry Instincts | Ubisoft | Европа |
| 13.09 | * Burnout Revenge | Electronic Arts | США |
| 18.09 | * Castlevania: Curse of Darkness | Konami | США |
| 26.09 | * Mortal Kombat: Shaolin Monks | Midway | США |
| 30.09 | * Indigo Prophecy | Atari | Европа |
| 01.10 | * The Godfather | Electronic Arts | США |
| 05.10 | Fear & Respect | Midway | США |
| 07.10 | Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge | Buena Vista | США |
| 07.10 | Stargate SG-1: The Alliance | JoWooD | Европа |
| 11.10 | Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge | Buena Vista | Европа |
| 11.10 | Cowboy Bebop | Bandai | США |
| 28.10 | * Soul Calibur III | Namco | Европа |
| 31.10 | * EyeToy: Play 3 | SCEE | Европа |
| 01.11 | * Harry Potter and the Goblet of Fire | Electronic Arts | США |
| 01.11 | * Need for Speed: Most Wanted | Electronic Arts | США |
| 04.11 | Panzer Elite Action | JoWooD | Европа |
| 15.11 | * The Godfather | Electronic Arts | Европа |
| 25.11 | Ski Racing 2006 | JoWooD | Европа |
| 01.12 | * Kingdom Hearts II | Square Enix | США |
| 02.12. | * Peter Jackson's King Kong | Ubisoft | Европа |
| 17.12 | * Kingdom Hearts II | Square Enix | Европа |
| TBA | * The Matrix: Path of Neo | Atari | Европа |
| TBA | * Grandia III | Square Enix | Европа |
| TBA | * Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects | Electronic Arts | Европа |
| TBA | Battlefield: Modern Combat | Electronic Arts | Европа |
| TBA | * Brothers in Arms II | Ubisoft | Европа |
| TBA | * Star Wars Battlefront II | LucasArts | Европа |
| TBA | * The Warriors | Rockstar | Европа |
| TBA | Jacked | JoWood | Европа |
| TBA | Kengo 2: Bushido Master | Crave | Европа |
| TBA | Battlestations: Midway | SCi | Европа |
| TBA | * Onimusha: Dawn of Dreams | Capcom | Европа |
| TBA | * Tomb Rider: Legend | Eidos | Европа |
| TBA | * Prince of Persia: Kindred Blades | Ubisoft | Европа |
| TBA | Carmageddon | SCi | Европа |
| TBA | * The Suffering: Ties That Bind | Midway | Европа |
| TBA | Without Warning | Capcom | Европа |

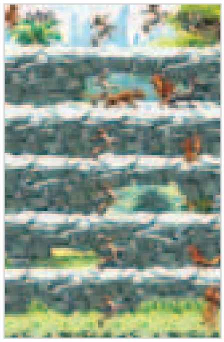
## GAMECUBE

| Дата | Игра | Издатель | Регион |
|---|---|---|---|
| 01.07 | * Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown | Ubisoft | Европа |
| 11.07 | Charlie and the Chocolate Factory | 2K Games | США |
| 15.07 | Fantastic Four | Activision | Европа |
| 22.07 | Charlie and the Chocolate Factory | Global Star Software | Европа |
| 26.07 | * Harvest Moon: Another Wonderful Life | Natsume | США |
| 27.07 | * Geist | Nintendo | США |
| 02.08 | Madden NFL 2006 | Electronic Arts | США |
| 09.08 | The Incredible Hulk: Ultimate Destruction | VU Games | США |
| 15.09 | * Far Cry Instincts | Ubisoft | Европа |
| 21.09 | Day of Reckoning 2 | THQ | Европа |
| 17.10 | * Fire Emblem: Path of Radiance | Nintendo | США |
| 01.11 | * Need for Speed: Most Wanted | Electronic Arts | США |
| 15.11 | The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe | Disney Interactive | США |
| 22.11 | Blitz: The Legue | Midway | США |
| 02.12. | * Peter Jackson's King Kong | Ubisoft | Европа |
| 31.12 | * Starcraft: Ghost | Blizzard | США |
| TBA | * Starcraft: Ghost | Blizzard | Европа |
| TBA | * Harry Potter and the Goblet of Fire | Electronic Arts | Европа |
| TBA | Marvel Nemesis: Rise of The Imperfects | Electronic Arts | Европа |
| TBA | Nintendo Puzzle Collection | Nintendo | Европа |
| TBA | Odama | Nintendo | Европа |
| TBA | * The Legend of Zelda: Twilight Princess | Nintendo Europe | |
| TBA | * The Movies | Activision | Европа |
| TBA | * Battalion Wars | Nintendo | Европа |
| TBA | * Prince of Persia: Kindred Blades | Ubisoft | Европа |
| TBA | Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmire | Konami | Европа |
| TBA | * Pokemon XD: Gale of Darkness | Nintendo | |
| TBA | Jacked | JoWood | Европа |

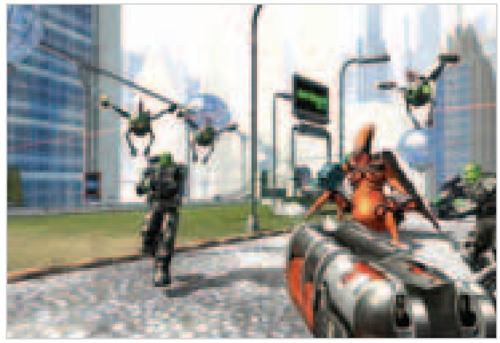
## XBOX

| Дата | Игра | Издатель | Регион |
|---|---|---|---|
| 01.07 | * Darkwatch | Capcom | США |
| 01.07 | Cricket 2005 | Electronic Arts | Европа |
| 01.07 | * Halo 2 Multiplayer Map Pack | Microsoft | Европа |
| 05.07 | * Halo 2 Multiplayer Map Pack | Microsoft | США |
| 10.07 | King of Fighters: Maximum Impact – Maniax | SNK Playmore | Европа |
| 15.07 | * Fantastic Four | Activision | Европа |
| 17.07 | * FlatOut | Empire Interactive | США |
| 22.07 | Brian Lara International Cricket | Codemasters | Европа |





**Madagascar** | Игра по мотивам этого мультфильма хороша на всех платформах. Даже на Nintendo DS.



**Serious Sam 2** | Приготовьтесь к серьезному возвращению Серьезного Сэма – эдакий дюк нюкем нового поколения вскоре развесит всем люлей.



**Far Cry Instincts** | Живыми джунглями вскоре обзаведутся обладатели приставок этого поколения, а Far Cry Instincts поможет им.

## Что делать, если ожидаемой вами игры нет здесь?

Идите на сайт http://www.gamefaqs.com, вводите в строку поиска ее название, а затем наслаждайтесь информацией о дате релиза в каждом из трех важнейших регионов.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 22.07 | Charlie and the Chocolate Factory | Global Star Software | Европа |
| 29.07 | * Worms 4: Mayhem | Codemasters | Европа |
| 09.08 | America's Army: Rise of a Soldier | Ubisoft | Европа |
| 12.08 | Pilot Down: Behind Enemy Lines | Oxygen Interactive | Европа |
| 26.08 | * Tom Clancy's Ghost Recon 2: Summit Strike | Ubisoft | Европа |
| !01.09 | * Burnout Revenge | Electronic Arts | США |
| 01.09 | FlatOut 2 | Empire Interactive | Европа |
| 01.09 | * Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth | 2K Games | США |
| 02.09 | Aquanox – The Angel's Tears | JoWooD | Европа |
| 02.09 | * MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 | THQ | Европа |
| 09.09 | * Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown | Ubisoft | Европа |
| 16.09 | Kingdom Under Fire: Heroes | Atari | Европа |
| 01.11 | * Need for Speed Most Wanted | Electronic Arts | США |
| 02.09 | Aquanox – The Angel's Tears | JoWooD | Европа |
| 12.09 | * Mortal Kombat: Shaolin Monks | Midway | США |
| 12.09 | * Indigo Prophecy | Atari | Европа |
| 07.10 | Stargate SG-1: The Alliance | JoWooD | Европа |
| 15.10 | Samurai Shodown V | SNK | США |
| 4.11 | Panzer Elite Action | JoWooD | Европа |
| 25.11 | Ski Racing 2006 | JoWooD | Европа |
| TBA | Knights of the Temple 2 | TDK | Европа |
| TBA | * The Movies | Activision | Европа |
| TBA | The Matrix: Path of Neo | Atari | Европа |
| TBA | Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects | Electronic Arts | Европа |
| TBA | * Prince of Persia: Kindred Blades | Ubisoft | Европа |
| TBA | Rogue Trooper | SCi | Европа |
| TBA | * Serious Sam 2 | 2K Games | Европа |
| TBA | Sniper Elite | Ubisoft | Европа |

## PC

| Дата | Игра | Издатель | Регион |
|---|---|---|---|
| 01.07 | Cricket 2005 | Electronic Arts | Европа |
| 01.07 | Dungeon Lords | DreamCatcher | Европа |
| 01.07 | * The Bard's Tale | Ubisoft | Европа |
| 01.07 | * Battlefield 2 | Electronic Arts | Европа |
| 01.07 | * Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown | Ubisoft | Европа |
| 12.07 | Charlie and the Chocolate Factory | 2K Games | Европа |
| 15.07 | Fantastic Four | Activision | Европа |
| 15.07 | Universal Combat: A World Apart | DreamCatcher | Европа |
| 15.07 | Chrome: Specforce | Deep Silver | Европа |
| 22.07 | Charlie and the Chocolate Factory | 2K Games | Европа |
| 01.08 | * Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth | 2K Games | Европа |
| 01.08 | * Dungeon Siege II | Microsoft | Европа |
| 01.08 | * The Sims 2 Nightlife | Electronic Arts | Европа |
| 01.08 | * F.E.A.R. | VU Games | Европа |
| 16.08 | 25 to Life | Eidos | Европа |
| 19.08 | American Conquest: Divided Nations | CDV UK | Европа |
| 26.08 | Beyond Blitzkrieg | GMX Media | Европа |
| 26.08 | Blitzkrieg Anthology | CDV | Европа |
| 26.08 | * Earth 2160 | Deep Silver | Европа |
| 26.08 | Total Overdose | SCi | Европа |
| 01.09 | * Dreamfall: The Longest Journey | Funcom | Европа |
| 01.09 | * Middle-Earth Online | Turbine Entertainment | Еврапо |
| 01.09 | * The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar | Turbine Entertainment | Европа |
| 01.09 | * The Suffering: Ties That Bind | Midway | Европа |
| 02.09 | * MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 | THQ | Европа |
| 09.09 | * Blitzkrieg 2 | CDV UK | Европа |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 23.09 | Conflict: Global Terror | SCi | Европа |
| 30.09 | * X3: Reunion | Deep Silver | Европа |
| 30.09 | Crime Life: Gang Wars | Konami | Европа |
| 07.10 | Hotel Giant2 | JoWooD | Европа |
| 04.10 | Panzer Elite Action | JoWooD | Европа |
| 14.10 | Heart of Empire: Rome | Deep Silver | Европа |
| 28.10 | Specnaz: Project Wolf | GMX Media | Европа |
| 28.10 | * Star Wars: Empire at War | LucasArts | Европа |
| 11.11 | * Spellforce 2 | JoWooD | Европа |
| TBA | * Age of Empires III | Microsoft | Европа |
| TBA | * Black And White 2 | Electronic Arts | Европа |
| TBA | * Call of Duty 2 | Activision | Европа |
| TBA | Conflict: Global Terror | SCi | Европа |
| TBA | The Guild 2 | JoWooD | Европа |
| !TBA | * The Movies | Activision | Европа |
| TBA | * Dungeons & Dragons Online | Atari | Европа |
| TBA | * Max Payne 3 | Rockstar | Европа |
| TBA | * Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness | Bethesda Softworks | Европа |
| TBA | * Fable: The Lost Chapters | Microsoft | Европа |
| TBA | * Quake IV | Activision | Европа |
| TBA | * The Elder Scrolls IV: Oblivion | 2k Games | Европа |
| TBA | * The Matrix: Path of Neo | Atari | Европа |
| TBA | * Half-Life 2: Aftermath | Valve Software | Европа |
| TBA | * Serious Sam 2 | 2K Games | Европа |
| TBA | * Myst V: End of Ages | Ubisoft | Европа |
| TBA | * Star Wars: Empire at War | LucasArts | Европа |
| TBA | * Runaway 2 | Pendulo Studios | Европа |

## GAME BOY ADVANCE

| Дата | Игра | Издатель | Регион |
|---|---|---|---|
| 24.06 | Animaniacs: Lights, Camera. Action! | Ignition | Европа |
| 30.06 | Madagascar | Activision | Европа |
| 07.07 | Erementar Gerad | Tomy | Япония |
| 15.07 | Fantastic Four | Activision | Европа |
| 19.07 | Dragon Ball GT: Transformation | Atari | США |
| 21.07 | Bleach Advance | Sega | Япония |
| 22.07 | Charlie and the Chocolate Factory | Take-Two | Европа |
| 25.07 | Sigma Star Saga | Namco | США |
| 25.07 | Disney's Lilo and Stitch | D3 | Япония |
| 28.07 | Robots | VU Games | Япония |
| 28.07 | Shin Bokura no Taiyou: Gyakushuu no Sabata | Konami | Япония |
| 08.08 | Madden NFL 06 | Electronic Arts | США |
| 09.08 | * Rebelstar Tactical Command | Namco | Европа |
| 25.08 | Juka and the Monophonic Menace | Orbital Media | США |
| 13.09 | Cinderella: Magical Dreams | Buena Vista | США |
| 14.09 | * WarioWare Twisted! | Nintendo | Европа |

## NINTENDO DS

| Дата | Игра | Издатель | Регион |
|---|---|---|---|
| 13.06 | GoldenEye: Rogue Agent | Electronic Arts | США |
| 24.06 | Madagascar | Activision | Европа |
| 27.06 | * Meteos | Nintendo | США |
| 1.07 | Bomberman DS | Ubisoft | Европа |
| 1.07 | GoldenEye: Rogue Agent | Electronic Arts | Европа |
| 1.07 | * Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory | Ubisoft | Европа |
| 26.08 | Puyo Pop Fever | THQ | Европа |
| TBA | * Castlevania: Dawn of Sorrow | Konami | Европа |
| TBA | * Harry Potter and the Goblet of Fire | Electronic Arts | Европа |
| TBA | * Peter Jackson's King Kong | Ubisoft | Европа |

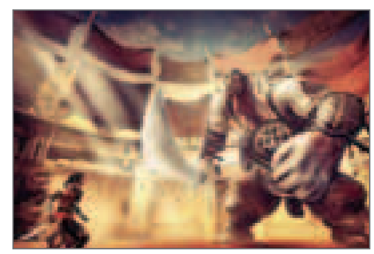
* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.;
**TBA** («To Be Announced») означает, что дата релиза не объявлена.

## НА ГОРИЗОНТЕ

### PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

- **Платформы :** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC
- **Издатель:** Ubisoft

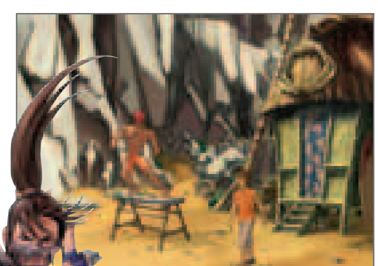
Видимо, у Ubisoft вошло в привычку выпускать раз в год, осенью, нового «Принца», мы ничего не можем с этим поделать, наоборот, мы ждем и верим, что новые приключения безымянного принца будут еще более интересными и захватывающими. ■

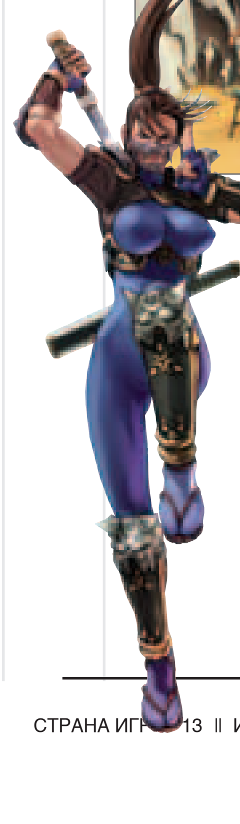


### RUNAWAY 2

- **Платформа :** PC
- **Издатель:** Pendulo Studios

Сиквел достаточно популярного квеста прошлых лет уже в разработке и появится в продаже ближе к зиме. Серия Runaway примечательна приятной мультяшной графикой и сходством с классикой жанра – Broken Sword 1, 2. ■

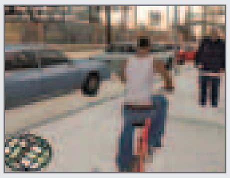
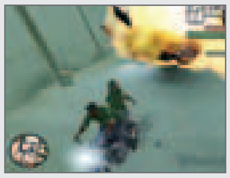




**Soul Calibur III**
Хотя все внимание фанатов сериала и приковано к трем новым героям, старые любимцы не должны быть забыты.

## PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 04.06 – 11.06

| * | игра | издатель |
|---|---|---|
| 1 | Grand Theft Auto: San Andreas | Take-Two |

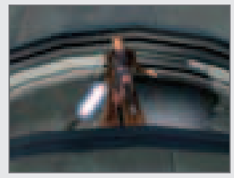



Описание:
Наконец-то владельцы PC получили возможность оценить игру, которая вышла на PlayStation 2 много месяцев назад.

| | | |
|---|---|---|
| 2 | Guild Wars | NCSoft |
| 3 | The Sims 2: University | Electronic Arts |
| 4 | Half-Life 2 | VU Games |
| 5 | The Sims 2 | Electronic Arts |
| 6 | Star Wars Galaxies Episode III: Rage of the Wookies | LucasArts |
| 7 | World of Warcraft | VU Games |
| 8 | Championship Manager 5 | Eidos |
| 9 | Football Manag | Sega |
| 10 | Imperial Glory | Eidos |

## PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 04.06 – 11.06

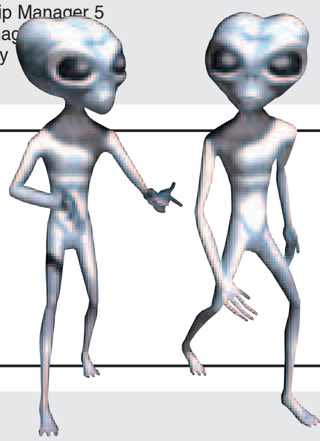
| * | игра | издатель |
|---|---|---|
| 1 | Star Wars Episode III: Revenge of the Sith | LucasArts |

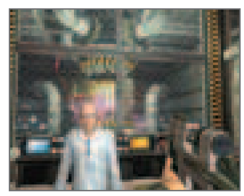



Описание:
Хотя LEGO Star Wars во всех отношениях интереснее официальной игры по мотивам очередного эпизода «Звездных войн», продается она несколько хуже.

| | | |
|---|---|---|
| 2 | LEGO Star Wars | Eidos |
| 3 | Area 51 | Midway |
| 4 | FIFA Street | Electronic Arts |
| 5 | Cold Winter | VU Games |
| 6 | Gran Turismo 4 | SCEE |
| 7 | Championship Manager 5 | Eidos |
| 8 | Moto GP4 | Namco |
| 9 | Midnight Club 3: DUB Edition | Take-Two |
| 10 | TT Superbikes | Jester |

Area 51

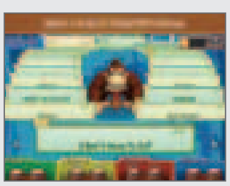
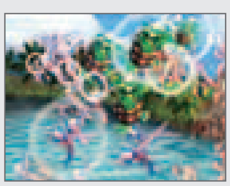






## GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 04.06 – 11.06

| * | игра | издатель |
|---|---|---|
| 1 | Donkey Konga 2 | Nintendo |

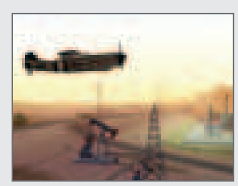



Описание:
Во второй уже раз (вернее, даже третий!) поклонники игр от Nintendo бьют в барабаны и хлопают в ладоши, пытаясь управлять непослушными обезьянами. Занятие глупое, но весьма увлекательное.

| | | |
|---|---|---|
| 2 | Resident Evil 4 | Capcom |
| 3 | Star Fox: Assault | Nintendo |
| 4 | Mario Power Tennis | Nintendo |
| 5 | Mario Party 6 | Nintendo |
| 6 | Donkey Konga | Nintendo |
| 7 | The Legend of Zelda: Four Swords | Nintendo |
| 8 | Baten Kaitos | Nintendo |
| 9 | FIFA 2005 | Electronic Arts |
| 10 | Metroid Prime 2: Echoes | Nintendo |

## XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 04.06 – 11.06

| * | игра | издатель |
|---|---|---|
| 1 | Grand Theft Auto: San Andreas | Take-Two |

Описание:
Одновременно с PC свою порцию бандитского автосимулятора получила и консоль Xbox. Думается, она долго будет доминировать в чартах, достойных соперников на горизонте очень мало.

| | | |
|---|---|---|
| 2 | Star Wars Episode III: Revenge of the Sith | LucasArts |
| 3 | Forza Motorsport | Microsoft |
| 4 | Area 51 | Midway |
| 5 | WWE Wrestlemania 21 | THQ |
| 6 | LEGO Star Wars | Eidos |
| 7 | Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory | Ubisoft |
| 8 | Jade Empire | Microsoft |
| 9 | Championship Manager 5 | Eidos |
| 10 | Doom 3 | Activision |

## ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)

| * | игра | издатель | |
|---|---|---|---|
| 1 | Touhoku Daigaku Mirai Kagaku Gijutsu Kyoudou Kenkyuu Center | Square Enix | PS2 |




Описание:
По-прежнему четыре из десяти позиций в чарте занимают проекты для DS. Но тройку лидеров составляют ролевые игры для PS2 – от Square Enix и Nippon Ichi.

| * | игра | издатель | |
|---|---|---|---|
| 2 | Tear Ring Saga Series: Berwick Saga | Enterbrain | PS2 |
| 3 | Namco X Capcom | Namco | PS2 |
| 4 | Legend of Heroes Gagharv Trilogy: Shizuku | Bandai | PSP |
| 5 | SD Gundam G Generation DS | Bandai | DS |
| 6 | Yu Yu Hakusho Forever | Banpresto | PS2 |
| 7 | Nintendogs: Shiba and Friends | Nintendo | DS |
| 8 | Racing Battle C1 Grand Prix | Genki | PS2 |
| 9 | Hanjuku Eiyuu IV: 7-Jin no Hanjuki Eiyuu | Square Enix | PS2 |
| 10 | Jissen Pachislot Shinshouhou HokutonoKen DS | Sega | DS |

**Комментарий:** Полное название игры, возглавляющей чарт: Touhoku Daigaku Mirai Kagaku Gijutsu Kyoudou Kenkyuu Center: Kahashima Ryuuta Kyouju no Nou o Kitaeru Otona DS Training.

## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

### PS2 30.05 – 12.06

| * | игра | рейтинг |
|---|---|---|
| 1 | Midnight Club 3: DUB Edition | 28 |
| 2 | Grand Theft Auto: San Andreas | 26 |
| 3 | Gran Turismo 4 | 22 |
| 4 | Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory | 14 |
| 5 | Devil May Cry 3: Dante's Awakening | 14 |
| 6 | Death by Degrees | 14 |
| 7 | LEGO Star Wars | 12 |
| 8 | FIFA Football 2005 | 11 |
| 9 | The Punisher/Каратель | 10 |
| 10 | Spider-Man 2 | 10 |

### PC (BOX) 30.05 – 12.06

| * | игра | рейтинг |
|---|---|---|
| 1 | Empire Earth II (русская версия) | 54 |
| 2 | World of Warcraft | 53 |
| 3 | SWAT 4 | 31 |
| 4 | The Sims 2: University | 28 |
| 5 | Brothers in Arms: Road to Hill 30 (DVD) | 17 |
| 6 | Sonic Heroes | 15 |
| 7 | The Sims 2 | 11 |
| 8 | Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия) | 10 |
| 9 | Cold Fear (DVD) | 10 |
| 10 | The Punisher/Каратель (DVD) | 10 |

### PC (JEWEL) 30.05 – 12.06

| * | игра | рейтинг |
|---|---|---|
| 1 | Brothers in Arms: Road to Hill 30 (DVD) | 35 |
| 2 | Дом 2 vol.1 | 26 |
| 3 | Казаки II. Наполеоновские войны | 19 |
| 4 | ТрекМания Sunrise | 18 |
| 5 | Brothers in Arms: Road to Hill 30 (CD) | 17 |
| 6 | Серп и Молот | 13 |
| 7 | Дорога на Берлин | 13 |
| 8 | Playboy: The Mansion | 11 |
| 9 | Sudeki (DVD) | 10 |
| 10 | Пограничье | 10 |

**Информация:** Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 30 мая по 12 июня 2005 года.

## ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

### PS2 30.05 – 12.06

| * | игра | рейтинг |
|---|---|---|
| 1 | Midnight Club 3: DUB Edition | 65 |
| 2 | Gran Turismo 4 | 60 |
| 3 | Killzone | 51 |
| 4 | Grand Theft Auto: San Andreas | 45 |
| 5 | Punisher/Каратель | 42 |
| 6 | Devil May Cry 3 | 37 |
| 7 | Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory | 34 |
| 8 | Tekken 4 | 26 |
| 9 | Conan | 25 |
| 10 | Pro Evolution Soccer 4 | 25 |

**Информация:** Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 30 мая по 12 июня 2005 года.

# FLASH BACK

## 1 ГОД НАЗАД

**13 (166) 2004**






**НА ОБЛОЖКЕ:** Ground Control 2: Operation Exodus

Если июньские номера, как правило, пестрят яркими фотогалереями и переполнены восторженными впечатлениями с прошедшей выставки E3, то июльские уже отведены под более скупой анализ. Так сказать, финальный отчет о том, что нам показали и стоит ли этому радоваться. Так дела обстоят в этом году, так оно было и год назад. 15 страниц под именитые компании и их новейшие (и не очень) разработки. Мы даже подвели собственные итоги. Лучшим экспонатом была признана Sony PSP, лучшей PC-игрой стала стратегия от EA по «Властелину Колец», в консольной номинации победила FFXII. Всего же самым-самым было роздано 29 «плюшек». Ну а кому плюшек показалось мало, могли скоротать время за чтением «хитов». Они были более чем достойными: Ground Control 2, Mortal Kombat: Deception и Rome: Total War! ■

Кол-во страниц: **144**

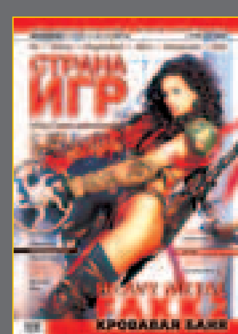
Тираж: **80 000**

Кол-во материалов: **53**

Бонусы: **1 DVD**, **2 постера**, **наклейка**

## 5 ЛЕТ НАЗАД

**13 (70) 2000**







**НА ОБЛОЖКЕ:** Heavy Metal F.A.K.K.2

К моменту выхода в свет этого журнала Diablo II, скорее всего, поступит в продажу. Такой исторической фразой открывалось содержание «СИ» 5 лет назад! Она же начинала статью по этой великой игре, первую в E3-подборке. Эстафету подхватили Dungeon Siege, FreeLancer, Return to Castle Wolfenstein, Mafia, Commandos 2, Escape from Monkey Island, Conker's Bad Fur Day, Seaman! Вот оно, достойное наследие удачной выставки. И, конечно, «СИ» никак не может обойтись без нашего любимого Левелорда, который совместно с Б. Романовым и Д. Эстриным представлял вызывающую Heavy Metal F.A.K.K.2.
Обзоры под стать анонсам, оценок ниже восьми нет. Все сплошные хиты: Vampire the Masquerade (8.5), Soulbringer (8.0), Ground Control (9.0), Perfect Dark (9.5), Marvel vs Capcom 2 (8.0). И лишь Legend of Mana получила 7.5. ■

Кол-во страниц: **96**

Тираж: **50 000**

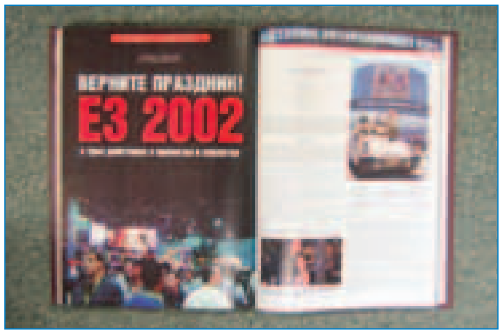
Кол-во материалов: **40**

Бонусы: **1 CD**, **1 постер**

## 3 ГОДА НАЗАД

13 (118) 2002





### НА ОБЛОЖКЕ: Unreal 2

Как водится, материалы, посвященные прошедшей выставке E3, растянулись на несколько летних номеров. Но в 2002-ом году среди них выделялся весьма необычный отчет, который был представлен в виде пьесы. Информативность такого подхода, конечно, незначительна, зато очень хорошо была передана атмосфера самого события. Информационный же голод наши читатели смогли удовлетворить в последующей статье «E3 2002: Великий розыгрыш», где О. Коровин, В. Назаров и А. Купер осветили все заметные проекты.
13-ый номер 2002 года отличился еще и наличием сразу двух пилотных рубрик: «Ретро» и «Эмуляторы». В первой г-жа Одинцова рассказала вам о знаменитой серии Megami Tensei, а во второй великий Врен поднял тему «Ностальгии по спрайтам» с любимыми всеми NES, GameGear, SNES, MegaDrive и NeoGeo. ■

Кол-во страниц: **96**

Тираж: **55 000**

Кол-во материалов: **30**

Бонусы: **1 CD**, **2 постера**

## 7 ЛЕТ НАЗАД

07 (26) 1998





### НА ОБЛОЖКЕ: Moto Racer 2

Мы уже поведали вам о мощном пост-E3'шном материале, обзорах наиболее значимых игр и подробном рассказе о Dreamcast. Но, как вы понимаете, этими статьями номер далеко не ограничивался. Железную тему, начатую консолью от Sega, продолжили «покупки с Эдуардом Раушенбахом». На этот раз мы объяснили геймерам, как правильно подобрать для своего PC звуковую плату, а заодно показали 9 наиболее достойных моделей. «Авиационные симуляторы» – для кого-то это хобби на всю жизнь, а кто-то вообще не относит их к играм... Мы постарались сделать материал и для тех и для других: краткий путеводитель по наиболее громким проектам, ликбез для новичков, несколько слов об онлайновой игре, знаменитой F-16 и мегастатья о Microsoft Flight Simulator'98. Все вместе это заняло аж 13 страниц – поклонникам жанра читать обязательно. ■

Кол-во страниц: **196**

Тираж: **75 000**

Кол-во материалов: **82**

Бонусы: **1 CD**



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, PlayStation 2, Xbox, PSP, Xbox 360 |
| ЖАНР: | action/adventure |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Eidos |
| РАЗРАБОТЧИК: | Eidos |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | 1 ноября 2005 года |

ОНЛАЙН:
http://www.eidos.com

Под конец третьего дня выставки E3 2005 мы добрались до отведенной Eidos комнаты, затерянной в глубинах коридоров второго этажа комплекса. Отдельного стенда у компании не было, и мы боялись гадать о причинах. Одной из них могло быть отсутствие играбельной версии Tomb Raider: Legend или, что еще хуже, наличие ее, но столь неприглядной, что лучше ее никому не показывать. Отправившись вслед за европейской пиарщицей Eidos, мы попали в недоступную простым смертным зону демонстрации новых проектов, где главным блюдом, к счастью, оказались новые приключения Лары Крофт. И они нас не разочаровали.

**Автор:**
**Константин «Wren» Говорун**
wren@gameland.ru



# LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

Для начала – пара слов о текущем состоянии сериала Tomb Raider. После неожиданного успеха самой первой игры с участием Лары Крофт вышли два не менее популярных сиквела, не предложивших, однако, ничего нового. Tomb Raider окончательно увяз в пучине самокопирования во времена Dreamcast. Поднять его на новый уровень была призвана игра Tomb Raider: The Angel of Darkness – первый проект из планируемой новой трилогии о Ларе. Серьезный сюжет и элементы stealth action, новые приемы и солидная графика – на обещания разработчики были горазды. Они не поскупились даже на второго героя. Увы, но востребованность всего этого сразу оказалась под вопросом, а уж когда игра вышла, стало ясно: Акела промахнулся. The Angel of Darkness был ужасен по всем параметрам – управление неудобно, камера работает криво, сюжет ничуть не вдохновляет. Игра заставляла геймера пользоваться плохо реализованными стелс-возможностями, а также управлять никому не нужным героем-мужчиной. Сделав ставку на новизну геймплея, разработчики слишком уж отдалились от первой игры серии и потеряли доверие ее фанатов. Естественно, о том, чтобы

двигаться в прежнем направлении дальше, и речи не шло. Eidos сменил разработчика на Crystal Dynamics и выдал простое и понятное задание: игра должна быть новой и современной и вместе с тем обязана вернуть сериал к истокам.
Представитель Eidos начал свой рассказ с перечисления промахов Angel of Darkness. «Нет, больше мы не заставим геймера бродить по скучным улицам Парижа и выглядывать из-за углов», – пообещал он. Действительно, в новом Tomb Raider Лара продолжит путешествовать по экзотическим странам, пробираться сквозь джунгли, исследовать затерянные храмы, штурмовать горы. Прежде чем говорить о геймплее, он попросил обратить особое внимание на модель Лары – в это время его ассистент крутил камеру вокруг героини, выгодно демонстрируя ее достоинства. Собственно, он это делал в течение всей презентации, через каждые две-три минуты, что... стыдно признаваться... кажется вполне логичным. Мой личный опыт подсказывает: в любом Tomb Raider геймер мужского пола, проходящий игру, действует точно так же. О мотивах говорить не буду. Количество полигонов, из которых теперь состоит Лара, предсказуемо велико. Интереснее то, что ее облик, по версии Crystal Dynamics, несколько отличается от привычного. Девушка стала выглядеть реалистичнее и взрослее; для этого понадобилось подкорректировать черты лица (чуть меньше глаза, например) и пожертвовать объемом бюста.
Первый уровень (и, видимо, единственный полностью и целиком готовый) проходился прямо на наших глазах, в то время как

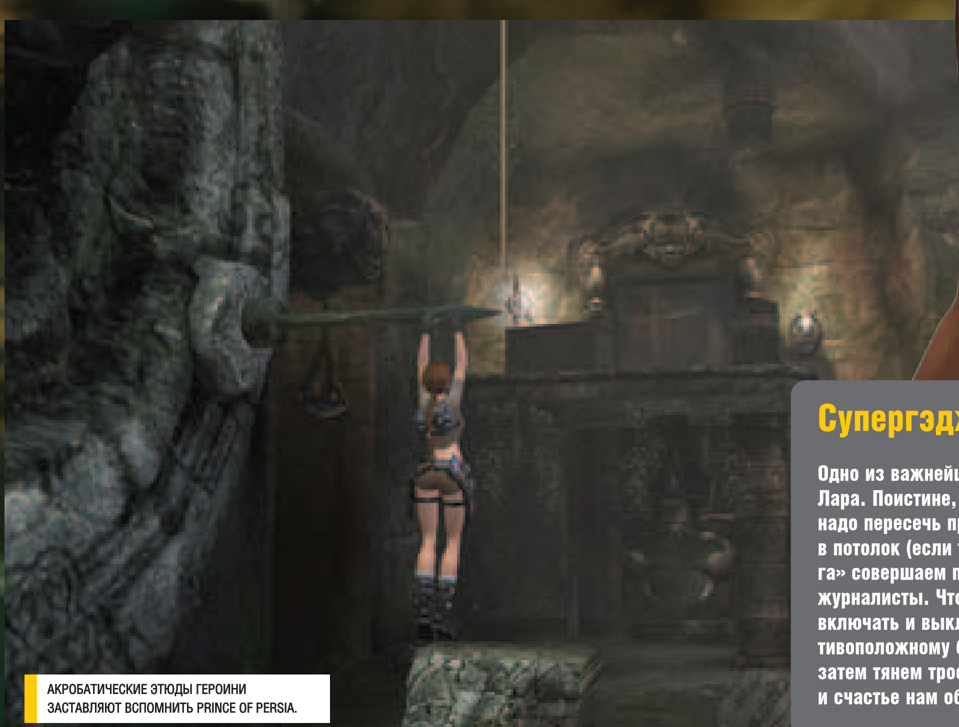


ЛАРА КРОФТ – АНГЛИЧАНКА, АРИСТОКРАТКА. ЛЮБИТ ЖАРКИЕ СТРАНЫ И ДРЕВНИЕ АРТЕФАКТЫ.

## Кино

**Первая картина о Ларе Крофт вызвала и у геймеров, и у простых любителей кино противоречивые чувства. С одной стороны, Анжелина Джоли отлично справилась с ролью, сюжет великолепно вписывался в традиции сериала Tomb Raider, и все необходимые для ублажения фанатов детали были любовно перенесены в игру. С другой стороны, кино вышло весьма среднее по всем параметрам – от зрелищности спецэффектов до вменяемости сценария. Как водится, окончательный гвоздь в гроб экранизаций Tomb Raider забил сиквел. Если первый фильм был смешным приключенческим боевиком, то второй оказался плохой комедией, маскирующейся под серьезную ленту. Сцены с Ларой Крофт, ударяющей со всей силы акулу в нос, а также рассекающей на мотоцикле по Великой Китайской стене, обессмертили имя режиссера. Трэш, достойный разве что Уве Болла, честное слово.**





АКРОБАТИЧЕСКИЕ ЭТЮДЫ ГЕРОИНИ ЗАСТАВЛЯЮТ ВСПОМНИТЬ PRINCE OF PERSIA.

## Супергэджет!

**Одно из важнейших нововведений игры – магнитный крюк, которым оснащена Лара. Поистине, возможности его использования безграничны. Допустим, что надо пересечь провал в полу, а перепрыгнуть так просто нельзя. Швыряем крюк в потолок (если там есть металлические элементы), а затем с криком «Кавабанга» совершаем полет на тросе. «А как же Лара отцепляет крюк?» – бормочут журналисты. Что ж, будем считать, что там стоит электромагнит, и его можно включать и выключать. Стоим на плоту, который хотелось бы подогнать к противоположному берегу водоема? Ищем металлический объект, кидаем крюк, а затем тянем трос на себя. Еще бы разрешили утягивать оружие из рук бандитов, и счастье нам обеспечено.**

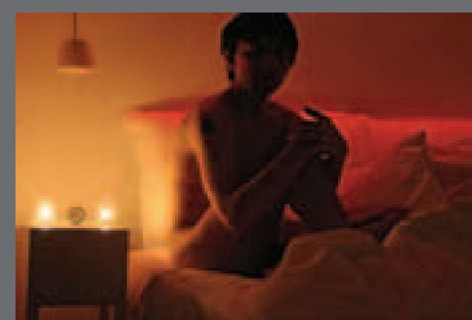


СТИЛЬ ОДЕЖДЫ ЛАРЫ КРОФТ ОСТАЕТСЯ НЕИЗМЕННЫМ УЖЕ МНОГО ЛЕТ.

**Анатолий Норенко делится сокровенным…**

## Моя девочка

**Раньше Лара любила проводить со мной время долгими зимними вечерами. Где-то к ноябрю она обычно возвращалась из своих путешествий и за кружечкой горячего глинтвейна рассказывала о приключениях. Я познакомился с ней в, казалось бы, далеком 1996 году – как раз тогда я заработал свои первые деньги, на которые купил PlayStation, ящик полусухого красного вина и пакетик корицы.**
**Мы встречались с Ларой на протяжении пяти лет. Летом она странствовала, а к зиме появлялась дома. Однажды она не вернулась. Я терпеливо ждал, перечитывал ее мемуары, надеялся, верил и любил. Потом она ворвалась в мою жизнь снова, сильно изменилась, стала относиться ко мне совсем по-другому. Но я все равно ее любил – какой бы она ни была.**
**Не знаю, стоит ли ждать ее сейчас – надоело из-за нее страдать и расстраиваться…**



## Хронология сериала

- **Tomb Raider**
  (PC, PS one, Sat) – 1996
- **Tomb Raider II**
  (PC, PS one) – 1997
- **Tomb Raider III**
  (PC, PS one) – 1998
- **Tomb Raider: Chronicles**
  (PC, PS one, DC) – 2000
- **Tomb Raider: The Last Revelation**
  (PC, PS one, DC) – 2000
- **Tomb Raider: The Lost Artifact**
  (PC) – 2000
- **Tomb Raider**
  (GBC) – 2000
- **Tomb Raider: Curse of the Sword**
  (GBC) – 2001
- **Tomb Raider: The Prophecy**
  (GBA) – 2002
- **Tomb Rider**
  (N-Gage) – 2003
- **Tomb Raider: The Angel of Darkness**
  (PC, PS2) – 2004
- **Tomb Raider: Legend**
  (PC, PS2, PSP, Xbox, Xbox 360) – 2005

## Теперь каждый объект на поясе Лары Крофт – самостоятельная трехмерная модель.







САМОЕ ГЛАВНОЕ В ИГРЕ – ГЕРОИНЯ. ХОТЯ И ГЕЙМПЛЕЙ, КОНЕЧНО, БУДЕТ НА ВЫСОТЕ.

представитель Eidos вещал о вернувшемся к корням геймплее и дизайне локаций. Действительно: джунгли, водопады и каньоны сильно напоминали о наших любимых играх второй половины девяностых. Боливия, Перу и Гималаи – лишь часть регионов, в которых разворачивается действие нового Tomb Raider. Разница в качестве графики, однако, потрясает – даже по сравнению с The Angel of Darkness наблюдается резкий скачок. Если раньше тот же пояс Лары с инструментами и оружием был банальной текстурой, обтягивающей полигоны, то теперь каждый объект на нем – самостоятельная трехмерная модель. И, соответственно, процесс их использования анимируется честно – как в Mercenaries: Playground of Destruction. Поначалу мы подозревали, что секрет прост – перед нами версия для Xbox 360 или, на худой конец, PC, но затем углядели джойпад Dual Shock 2. На прямой вопрос А. Купера нам ответили: да, игра действительно так выглядит на PlayStation 2, потому что оптимизируется прежде всего для этой платформы. На Xbox и PC графика будет похожа, разве что разрешение повыше, да текстуры получше. И частота обновлений кадров другая – 60 в секунду против 30. С версиями для PSP и Xbox 360 пока ясности нет. Звуки джунглей удачно дополняют видеоряд, создавая впечатление, будто перед нами – настоящий, живой, дышащий мир. В данном случае речь идет именно о «создании впечатления» – это все-таки не Metal



КАК ЗАПРАВСКИЙ ГЕРОЙ FPS, ЛАРА СМОЖЕТ УПРАВЛЯТЬ РАЗНОГО РОДА ТУРЕЛЯМИ.



## Lara May Cry?

**Позвольте отдельно рассказать о том, как Лара теперь дерется с противниками. В одной из сцен девушке удалось подкинуть ногой врага в воздух, после чего она достала пару своих верных пистолетов и принялась палить в него, не давая телу опуститься на землю. Такие трюки выполнять очень удобно – управление позволяет выбрать противника, зафиксировать на нем прицел, а затем свободно передвигаться, прыгать и скакать, не теряя возможности стрелять по гаду. Последней цели служат не только пистолеты и автоматы, но и дробовики с базуками. Встретятся и турели с тяжелым вооружением, с которыми Лара также умеет обращаться.**

Gear Solid 3: Snake Eater. Никаких элементов stealth action; разработчики если и заимствовали у кого-то идеи, то у создателей обновленного сериала Prince of Persia. Сцены с Ларой, прыгающей с одного «турника» на другой, крадущейся по узкому карнизу и висящей на руках у края обрыва, как будто перекочевали оттуда. О плагиате говорить несколько смешно – в конце концов, жанр action/adventure в его трехмерном варианте был популяризован благодаря Tomb Raider, – но влияние коллег налицо. Выделить какие-то конкретные элементы сложно, но разработчики не зря, видимо, втолковывали прессе, что прыжки теперь реализованы куда удобнее, чем раньше. Помните, когда-то приходилось разбегаться, а затем строго в определенный момент жать на кнопку. Опоздал или поспешил – все, девушка падает вниз. Сейчас управление куда более лояльно к геймеру. Главное – понять, куда прыгать, а за реализацией задуманного дело не станет.

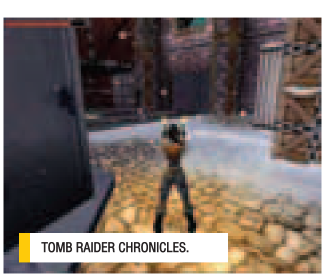
Из stealth action пришла лишь идея гэджетов – ими Лара увешана не хуже супершпиона средней руки. Главный из них, впрочем, функционирует независимо от геймера. Как пояснили нам, Лара оснащена устройством, передающим видеоряд и звук в ее штаб-квартиру, где сидят помощники исследовательницы. Они анализируют получаемую информацию и выдают ценные советы. И, естественно, если нужно будет открыть запертую дверь – у девушки найдется, чем это сделать. Что касается загадок, они по возможности будут иметь более одного решения. Например, в одной из сцен Ларе нужно повернуть гигантское колесо, качающее воду. Для этого необходимо обрушить колонну, которая упадет точнехонько в нужное место. Сделать это можно руками, а можно и гранатой. А если использовать другую колонну, то колесо тоже закрутится, но уже в обратном направлении... Активно исполь-



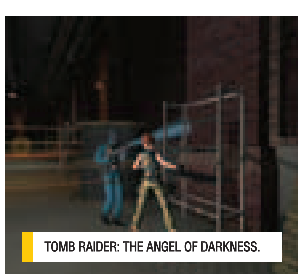
СЦЕНЫ С ЛАРОЙ И ВОДОПАДОМ ОБЛЕТЕЛИ ВЕСЬ МИР. НАЧАЛО ПЕРВОГО УРОВНЯ, КСТАТИ.

## Игры серии Tomb Raider на разных консолях

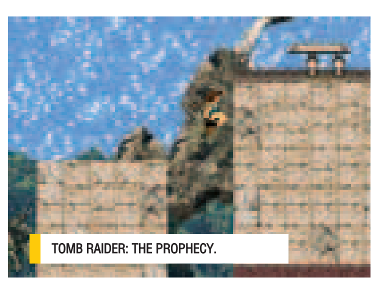
**N-Gage, Game Boy Advance и еще куча платформ приютили Лару Крофт. Но если N-Gage получил полноценный (правда, без музыки) порт самой первой игры серии, то на GBA вышла двухмерная игра, мало похожая на классический Tomb Raider.**



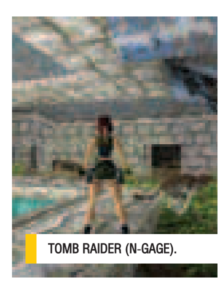
TOMB RAIDER CHRONICLES.



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS.



TOMB RAIDER: THE PROPHECY.



TOMB RAIDER (N-GAGE).







МАГНИТНЫЙ КРЮК В ДЕЙСТВИИ. ПРИКРЕПИЛИ КАНАТ К ПОТОЛКУ И ПРЫГАЕМ.



ЛАРА. ВИД СЗАДИ. ПРИ ТАКОМ ОБРАЗЕ ЖИЗНИ ЦЕЛЛЮЛИТ ДЕВУШКЕ НЕ ГРОЗИТ.

зуется физическая модель Havok, позволяющая реалистично манипулировать трехмерными объектами с учетом характеристик веса и просчитывать их столкновения.
Сможет Лара без проблем и противостоять врагам. На презентации разработчики старались показать все способы элиминации противника, но не смогли. Пистолеты, автомат, гранаты, базука – лишь часть экипировки героини. А ведь к тем же пистолетам прилагается еще и набор уникальных атак, которые может использовать Лара. «Похоже на Devil May Cry», – пошутил кто-то из журналистов. «Мы подумаем над этим», – услышал он в ответ.
Стоять на пути Лары будут не только люди и дикие звери, но и ловушки. Здесь все предсказуемо – выскакивающие из стены или пола шипы, вырывающиеся из-под земли столбы пара, катящиеся прямо на вас каменные глыбы, качающиеся из стороны в сторону секиры. Отличный способ вспомнить молодость и перечитать старые номера «Страны Игр» с одами великолепно анимированной косичке Лары.
Поболтав еще немного с PR-менеджером и поглазев на еще пару проектов компании, мы отправились в долгий путь вниз, в основные залы Convention Center. Не забыв прихватить с собой по футболке (а то и по две) с логотипом Eidos и физиономией Лары Крофт. Ведь если Tomb Raider: Legend оправдает наши ожидания, их можно будет очень выгодно продать. А если прямо сейчас готовы приобрести – пишите, у меня есть лишняя. Размера M. Дорого. ■

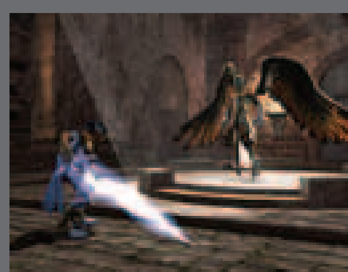


ДРЕВНИЕ ПОНАСТРОИЛИ СТОЛЬКО ЗАГАДОЧНЫХ МЕХАНИЗМОВ, ЧТО ЛАРЕ ЕЩЕ ИГР НА ДЕСЯТЬ ХВАТИТ.

## Движок

**Игра использует обновленный движок от Project: Snowblind (а еще раньше он применялся в Legacy of Kain: Defiance). Графику в той игре мы уже успели похвалить в рецензии, похвалим и еще. Исправления коснулись прежде всего системы освещения. Она в Tomb Raider традиционно важна, ведь в пещерах часто бывает темно настолько, что без фонарика не обойтись. Вспомните об осветительных шашках – они в игре тоже присутствуют. А как замечательно выглядят лучи солнца, пробивающиеся сквозь провалы в стенах и крышах древних храмов… Наконец, серьезным образом улучшена анимация – в FPS она чуть менее востребована, чем в играх с видом от третьего лица. Отличный облик Tomb Raider: Legend придают еще две вещи. Во-первых, Crystal Dynamics специально для игры подготовила новый фильтр, обрабатывающий всю картинку (!), получаемую в результате рендеринга трехмерных моделей. Она сглаживает острые углы, полностью решает проблему с антиалайзингом и излишне пикселизованными текстурами. Кроме того, вполне удобоваримо работает камера – по умолчанию мы смотрим на Лару сзади, но если девушка забирается черт знает куда, то точка обзора перемещается подальше – так, чтобы и героиню было видно, и стоящие перед ней препятствия.**





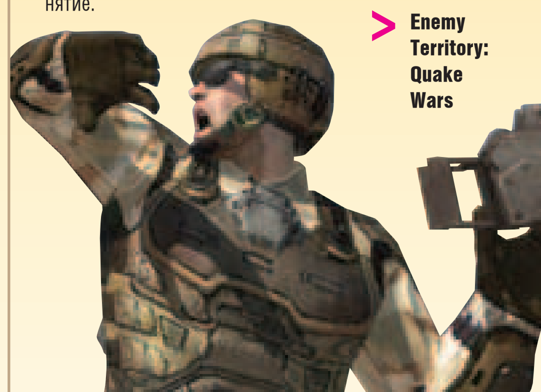
# Electronic Entertai

## ОДИННАДЦАТЫЙ ЕЖЕГОДНЫЙ ОТЧЕТНЫЙ КОНЦЕРТ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИ

A

### Activision

Основное пространство стенда Activision, как и в прошлом году, было поделено между тремя самыми значимыми проектами компании. На этот раз ими стали Call of Duty 2 (PC, Xbox 360), Quake 4 (PC, PS3, Xbox 360) и Tony Hawk's American Wasteland (PS2, GC, Xbox, Xbox 360, DS). Погонять самим играбельную версию Quake 4 (пряталась в отдельном павильоне) журналистам не давали – за клавиатурой и мышкой сидел представитель id Software. В середине экспозиции сиротливо прижимались к павильонам более именитых собратьев стенды The Movies (PC, PS2, GC, Xbox) и X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (PC, PS2, GC, Xbox, PSP). Посетители, не захотевшие стоять в длинных очередях к залам, где демонстрировались самые главные хиты, могли поиграть в демки, посмотреть короткий ролик из Enemy Territory: Quake Wars (PC) и попытаться взять автограф у создателей серии комиксов X-Men. The Movies, впервые показанный вживую, стал для многих гостей E3 настоящим открытием. Мы знали, что Питер Молине готовит всем сюрприз, но что он окажется настолько приятным, и подумать не могли. Делать собственное кино – весьма увлекательное занятие.



> Enemy Territory: Quake Wars



> Tony Hawk's American Wasteland



> Quake 4

B

**Автор:**
**Константин «Wren» Говорун**
wren@gameland.ru



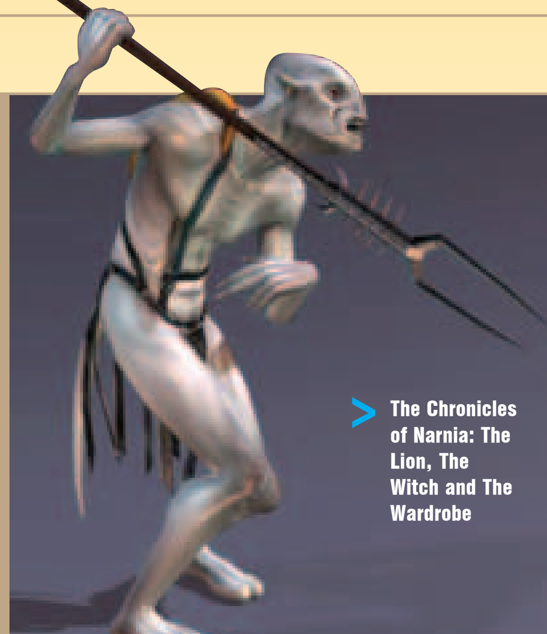
# inment Expo 2005

## РИИ

Консоли нового поколения, конечно, стали главным экспонатом выставки, однако стенды независимых издательств – основа E3, именно на них уходит львиная доля времени журналистов. Ведь каждое из них привозит немало игр, прежде нигде еще не демонстрировавшихся. Сам стенд может быть очень дорогим – с впечатляющими декорациями, живой музыкой, громкими шоу и раздающими автографы знаменитостями. Любая компания хочет, чтобы посетители уделили максимальное внимание именно ее проектам. Мы, естественно, обошли всю выставку и посмотрели лично на каждый стенд, благо людей для этого было выделено достаточно. Многие стенды имели специальные мини-кинотеатры для презентаций, в очереди куда стоять приходится обычно час-два, а то и больше. Но все имеет свою цену, и информация о новых играх того стоит. Из этого материала вы узнаете, что демонстрировалось на E3 и о чем мы будем рассказывать вам в ближайших номерах.

## E3 – ЭТО:

- **выставочная площадь в 547 тысяч квадратных футов**
- **400 компаний, представляющих свои последние достижения**
- **5000 игр, одна тысяча из которых – впервые демонстрируемые разработки**
- **70 тысяч журналистов и разработчиков, представляющих 80 стран мира.**



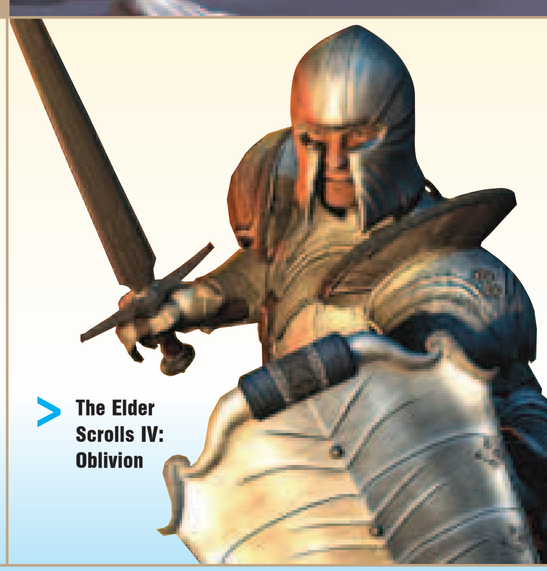
**The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe**

## Buena Vista

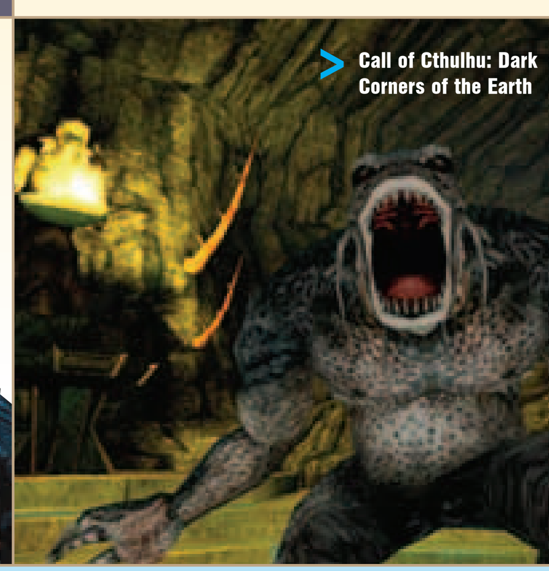
С каждым годом компания Buena Vista все больше отходит от концепции создания игр, ориентированных исключительно на детей, и старается выпускать проекты, которые были бы интересны широкому кругу геймеров. Одной из первых таких работ должен стать экшн The Lion, the Witch, and the Wardrobe (PC, PS2, GC, Xbox, PSP, DS), созданный по мотивам фильма и романа «Хроники Нарнии». Именно ему и была посвящена большая часть экспозиции стенда BVG. Трейлер фильма заставлял многих посетителей E3 восторженно замирать перед огромным экраном, а вывести их из такого состояния мог только ролик Kingdom Hearts II (PS2), срывавший самые громкие аплодисменты.

## Bethesda Softworks

Несмотря на обещания компании Bethesda выпустить Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (PC, PS2, Xbox) еще в 2004 году, давно ожидаемый шутер так и не появился на прилавках магазинов. В этом году Call of Cthulhu снова оказался в списке показываемых игр, но незаметно отошел в тень более именитого проекта – The Elder Scrolls IV: Oblivion, анонсированного для PC и Xbox 360. Многие посетители приходили к павильону Bethesda именно для того, чтобы увидеть Oblivion, названный некоторыми издателями лучшей RPG на E3. К сожалению, посмотреть на четвертую часть эпической ролевой игры за закрытыми дверями смогли не все желающие, но даже короткого ролика вполне хватило, чтобы оценить потенциал выходящего уже этой осенью хита.



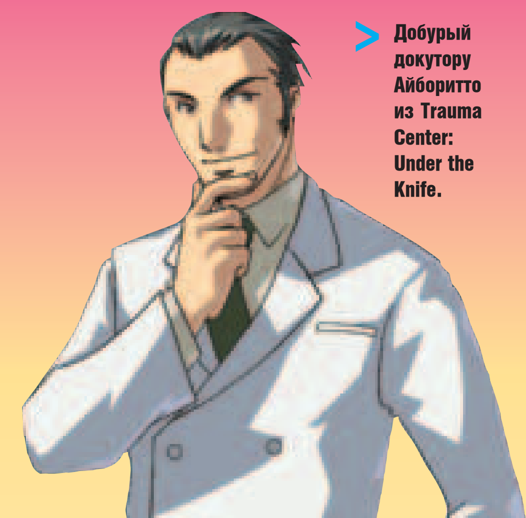
**The Elder Scrolls IV: Oblivion**



**Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**

## Atlus

Главным блюдом на экспозиции компании была играбельная версия Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome (PS2), которую Atlus издает совместно с NIS America. Trauma Center: Under the Knife (DS) – тот самый симулятор хирурга, о котором мы пару раз писали в новостях. Ковыряться стилусом во внутренностях человека – весьма интересное занятие. Samurai Western (PS2, Xbox), свободное продолжение Way of the Samurai 2, а также Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 (PS2) были представлены видеороликами. По Puyo Pop Fever (DS) проводился чемпионат с ценными призами – для участия нужно было прийти в условленное время со своим DS. А специально для преданных фанатов компания напечатала саундтрек Shin Megami Tensei: Nocturne и раздавала всем желающим просто так.



> Добурый докутору Айборитто из Trauma Center: Under the Knife.

## Впечатления

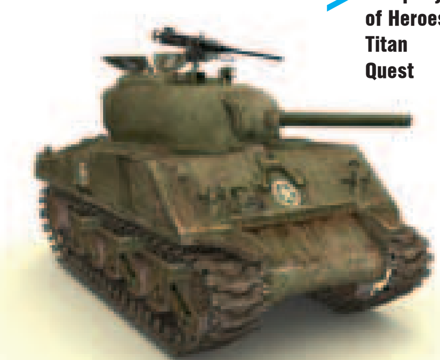
**Сергей Амирджанов**
(«Софт Клаб», менеджер по маркетингу)

Похоже, что консоли нового поколения на E3 образца 2005 года интересовали лишь Microsoft и многочисленную игровую прессу. Ни два других производителя, ни крупные издательства, по сути дела, не уделили достаточно внимания этой теме. Sony, безусловно, поразила всех своими яркими и запоминающимися технологическими демо-версиями и прототипами грядущих игр для PS3, однако внимание компании на этот год, безусловно, сфокусировано на PSP и PS2. Последняя, согласно рассчетам SCEI, прошла на данный момент лишь 70% своего жизненного цикла, так что ни о какой скорой смене поколений речи пока не идет. Задачи Microsoft прямо противоположные – у Xbox 360 будет лишь около полугода для того, чтобы зацепиться на рынке, поэтому ради достижения высокой цели можно пожертвовать чем угодно, даже будущим пока вполне успешного Xbox 1.0 – преждевременная смерть не такой уж старой платформы выставляет Microsoft не в лучшем свете. А вдруг через год после выхода Xbox 360 у софтверного гиганта из Редмонда появится еще одно революционное устройство?

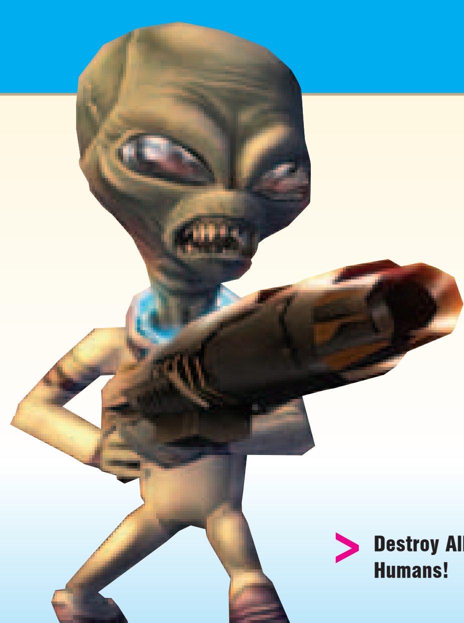
На фоне «битвы титанов» анонсы Nintendo выглядели достаточно жалко, хотя пафоса им было не занимать. На рынке домашних консолей компания потеряла за последние годы почти две трети былой аудитории (на североамериканском рынке было продано около 29 миллионов N64 и лишь 10 – GameCube), на портативном предстоит великая битва с PSP, и несмотря на отличные продажи хитовых игр со старыми любимыми героями, перспективы Nintendo пока туманны.
Самую сильную и сбалансированную игровую линейку на грядущий сезон, на мой взгляд, представила Electronic Arts. Next-gen проекты, конечно, пока нахо-

## THQ

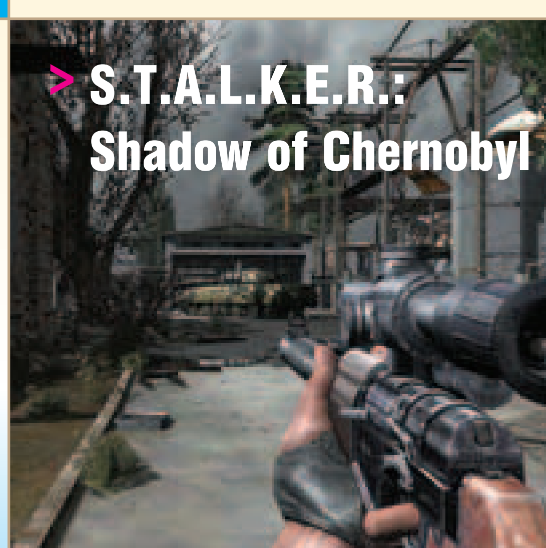
Наиболее интересные игры, представленные компанией THQ, оказались либо сиквелами, либо давно ожидаемыми проектами. В числе последних гоночный симулятор Juiced (PC, PS2, Xbox) и Destroy all Humans! (PS2, Xbox). Среди новинок выделялись ролевая игра Titan Quest (PC) и стратегия Company of Heroes. Titan Quest (PC) находится на ранней стадии разработки и поэтому ничего, кроме небольшого ролика, издатели показывать не стали. Выход Company of Heroes также планируется в 2006 году, точная дата пока не назначена, но на этот проект THQ возлагает серьезные надежды. Показ этой стратегии вызвал у посетителей бурю положительных эмоций, что за что Company of Heroes многие называли лучшей стратегией E3' 2005. На выставке также был представлен add-on к Warhammer 40,000: Dawn of War (PC) под названием Winter Assault и продолжение известного симулятора городского боя – Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (PC, PS2, Xbox).



> Company of Heroes: Titan Quest



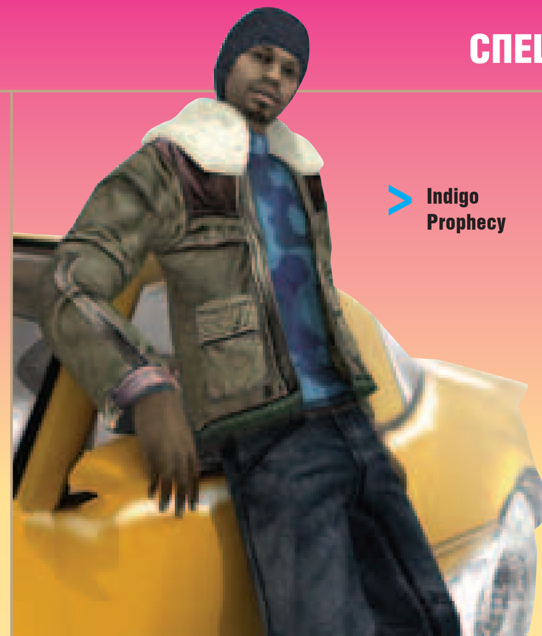
> Destroy All Humans!



> S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

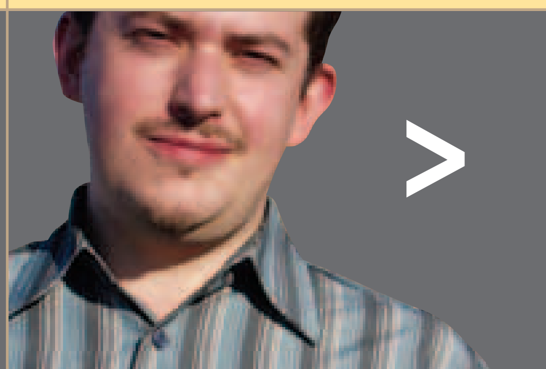
## Atari

Многие проекты компании, весьма важные для западных геймеров, не слишком интересны нашим соотечественникам. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi (PS2), возможно, и понравится фанатам оригинального аниме-сериала, но их не так уж много. Mark Echo's Getting Up: Contents Under Pressure (PS2) порадует геймеров изящно выписанным тоталитарным миром, но кто в России представляет себе, кто такой Марк Эко, модный нью-йоркский дизайнер? Гоночный сериал Test Drive никогда не был в числе самых известных, и новая итерация, Test Drive: Unlimited (Xbox 360), интересна лишь тому, кто хотел поглазеть на графику игр для Xbox 360.
Самым серьезным и по-настоящему важным для индустрии проектом следует назвать приключенческий боевик Indigo Prophecy (PC, PS2, Xbox; бывший Fahrenheit), а потенциальным хитом продаж – The Matrix: Path of Neo (PC, PS2, Xbox). И если первый мы еще в отчете с прошлой E3 назвали духовным наследником Shenmue, то второй уместно назвать идейным продолжателем Enter the Matrix. Вот только ажиотаж по поводу «Матрицы» давно прошел, и слабенький геймплей сильно портит впечатление от зрелищного, в общем-то, боевика.
Поклонники PC на выставке могли посмотреть на два проекта, использующих правила D&D, – MMORPG Dungeons & Dragons Online и стратегию в реальном времени Dragonshard.
Специально для фанатов ретро Atari привезла несколько древних аркадных автоматов, а также консоль Atari Flashback 2.0.



> Indigo Prophecy

дятся в самой начальной стадии разработки (и несмотря на крепкую дружбу с Microsoft, EA явно планирует начать полномасштабную next-gen разработку лишь к выходу PS3), но зато в этом году и в начале следующего нас ждут превосходные продукты. Отдельно хочется отметить два сногсшибательно хороших проекта от Criterion Games, студии, совершившей за последние два года колоссальный скачок вперед. Мои персональные фавориты выставки – Black (PS2), Burnout Revenge (PS2, Xbox), Peter Jackson's King Kong (PS2, Xbox), The Godfather (PC, PS2, Xbox, X360), The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC), Daxter (PSP) и Pursuit Force (PSP).



> На фоне «битвы титанов» анонсы Nintendo выглядели достаточно жалко.



> F.E.A.R.

V

## Vivendi Universal Games

В этом году Vivendi Universal Games завлекала журналистов лейблами, имеющими мало отношения к игровой индустрии. Боевик 50 Cent: Bulletproof (PS2, PSP, Xbox) с известным рэппером в главной роли, продемонстрированный нам за закрытыми дверьми, не произвел впечатления. То же можно сказать о Scarface: The World Is Yours (PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360) – криминальном экшне по мотивам одноименного фильма. Хорошо, но без изюминки. Не лучше были Crash Tag Racing (PS2, GC, Xbox, DS), очередной сомнительный проект, эксплуатирующий образ всем известного бандикута, и The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (PS2, GC, Xbox) – сопутствующий товар к очередной экранизации очередного комикса. Скукотищу на стенде развеивал F.E.A.R. (PC) – блестящий FPS от Monolith Productions. Безупречный визуальный ряд, затягивающий геймплей, атмосфера настоящего ужастика, кинематографичность на уровне лучших консольных боевиков – здесь было на что посмотреть.

## NCsoft

В прошлом году мы разжились спецбаночками Coca Cola, украшенными символикой Lineage II, а также замечательной женской сумочкой от NCSoft. На сей раз презентация была устроена менее громкая, хотя проекты компании и заслуживали большего.
В списке игр, с которыми могли ознакомиться журналисты, наибольший интерес представляла MMORPG Tabula Rasa (PC). Неопределенная дата выхода и объявление о смене концепции проекта, сделанное буквально за несколько дней до E3, изрядно подогрели интерес публики к творению Ричарда Гэрриота. Узнать о том, как выглядит обновленная Tabula Rasa, можно было лишь из небольшого ролика, демонстрировавшегося на стенде NCsoft. Соревнования по Auto Assault (PC) с призами от разработчиков привлекали внимание даже тех геймеров, которые никогда не слышали о первой автомобильной MMORPG. City of Villains (PC) продолжает идеи City of Heroes, но предназначен для тех, кто всегда мечтал стать плохим мальчиком. Крутым и модным плохим мальчиком. Злодеем, прямо-таки. Но, пожалуй, самым увлекательным зрелищем стали артисты, выступавшие в течение трех дней на сцене, построенной на стенде компании. Циркачи, музыканты, экзотические танцовщицы: кого только там не было!

> Auto Assault



## СТРАШНО!

**Если бы на E3 давали приз за самый нестандартный стенд, его наверняка получил стенд игры Infected. «Что такого оригинального можно придумать, чтобы привлечь гостей выставки?» – спросите вы. Посмотрите на фотографии. Таким декорациям наверняка позавидовал бы любой режиссер, снимающий фильмы ужасов. Разложенные вокруг демо-юнитов с PSP манекены-зомби с вывороченными наружу пластмассовыми внутренностями, валяющиеся под ногами пластиковые руки, ноги и профессионально загримированные разработчики – зрелище не для слабонервных.**



## Gizmondo

Как и год назад, консоль Gizmondo активно продвигалась родительской компанией – Tiger Telematics. Только на сей раз гораздо симпатичнее был список игр – вместо одной дурацкой демки нас ждала весьма разнообразная подборка проектов. Гонки Chicane по графике оказались почти на одном уровне с Ridge Racers. Из проектов с уникальными фичами стоит отметить боевик Colors (применяется отслеживание координат геймеров по GPS) и зажигательный музыкальный экшн Johnny Whatever. Разгуливать по Лондону и убивать гадов, набивая аккорды на гитаре, – развлечение, доступное пока только на Gizmondo. Неплохо выглядит и Giz-версия Richard Burns Rally. На выставке E3 издательство Electronic Arts пообещало поддерживать новую консоль, так что и спортивными симуляторами она обделена не будет. Agaju: The Sacred Path применяет вовсе невиданную технологию – чтобы повернуть камеру в игре, нужно не нажимать джойстик, а крутить саму консоль влево или вправо! Применяемая технология зовется Augmented Reality and Gyroscopic Camera... Так что, пока Nintendo обещает революцию, Gizmondo уже предлагает действительно невиданные проекты.

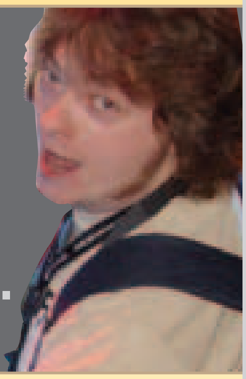


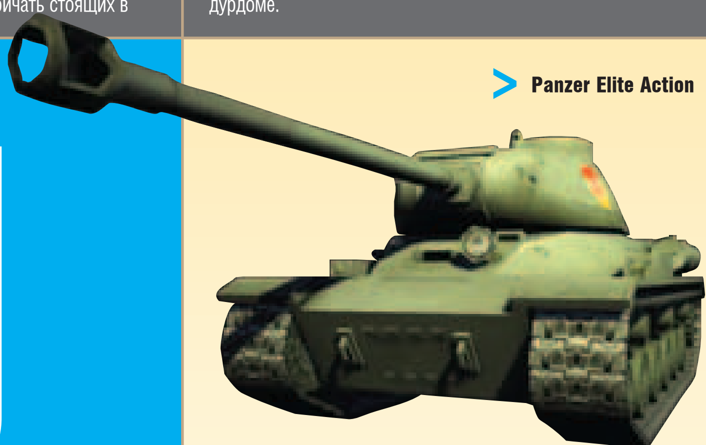
## Впечатления

**Валерий «А.Купер» Корнеев**
(«Страна Игр», корреспондент)

На выставке все сложнее просто работать. Нас глушат супербасами и слепят стробоскопами, мы жадно глотаем спертый воздух и продираемся сквозь толпу фотографирующихся с девицами увальней, которые бесконечно далеки от игровой журналистики (билет за несколько сотен баксов – и ты на E3). Мы безуспешно пытаемся вслушаться в слова разработчика пошаговой стратегии, пытающегося перекричать стоящих в очереди за футболками. Мы спасаемся на «закрытых» показах в тихой прохладе верхних аудиторий LACC – только там можно что-то узнать об играх из первых рук, да что там – просто СПОКОЙНО ПОИГРАТЬ. Зачем балаган и давка на стендах? Кому нужны сисястые модели, дым, грохот, пот, духота и смрад? Явно не разработчикам. Явно не журналистам. E3 давно потеряла изначальный смысл. E3 – это пожар в дурдоме.

> E3 – это пожар в дурдоме.





Panzer Elite Action

## JoWood

Австрийский издатель привез на выставку четыре весьма примечательных проекта для PC. Танковый симулятор Panzer Elite Action на деле оборачивается развеселым боевиком, где между гигантскими боевыми машинами можно оперативно переключаться, а динамичность схваток порадует любителей FPS. Сеттинг – Вторая мировая война, танки есть немецкие, советские и американские. Gothic III обещает оказаться настоящей, классической компьютерной ролевой игрой, где исследование мира, общение с NPC и выполнение квестов важнее, чем набивание экспы и уровней на глупых монстрах. Столь же важной, но уже для другого жанра является игра Spellforce 2, о которой подробно мы расскажем в следующем номере. Самым слабым проектом компании стоит назвать Stargate SG-1: The Alliance. Несмотря на приличную графику, управление и геймплей в этом боевике по мотивам известного телесериала нам показались неудачными.

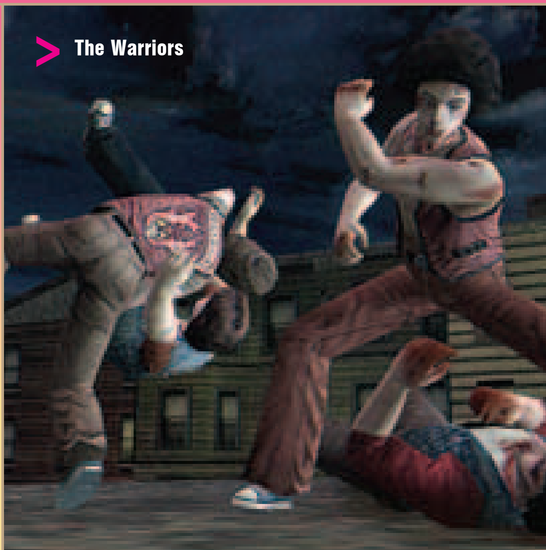
## LucasArts

В этом году компания не допускала на свой стенд простых смертных, зато самым пронырливым журналистам выпадал шанс посмотреть на три новых игры. Все они связаны со вселенной «Звездных войн». Стратегия Star Wars: Empire at War (PC) уже подробно освещалась на страницах «СИ», а Star Wars Galaxies: Episode III – Rage of the Wookiees (PC) – дополнение ко всем хорошо известной MMORPG. Самым интересным экспонатом мы сочли Star Wars: Battlefront II (PC, PS2, Xbox, PSP) – продолжение популярного хита, несколькими миссиями и новыми видами техники привязанное к третьему эпизоду киноленты. О нем мы вам обязательно расскажем в грядущих номерах «СИ».



Star Wars: Empire at War


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг
БРИГАДА Е5
Новый Альянс
WWW.E5BRIGADE.RU
Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>
Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>
Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>
Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>
Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>
APEIRON



> The Warriors

R

## Rockstar Games

Скажем честно – это был единственный стенд, который мы так и не смогли посетить. Но, отгородив под свои автобусы (!) немалый кусок выставочной площадки, Rockstar мало что смогла продемонстрировать вошедшим в спецсписок журналистам. Очередной асоциальный боевик The Warriors (PS2, Xbox) создается по мотивам одноименного фильма 1979 года, и вряд ли будет отличаться интересной концепцией геймплея. PC-версия Grand Theft Auto: San Andreas, PSP-версия Midnight Club 3: DUB Edition и Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PSP) – скучная подборка, не так ли?

## Впечатления

**Борис Романов**
(Vellod Impex)

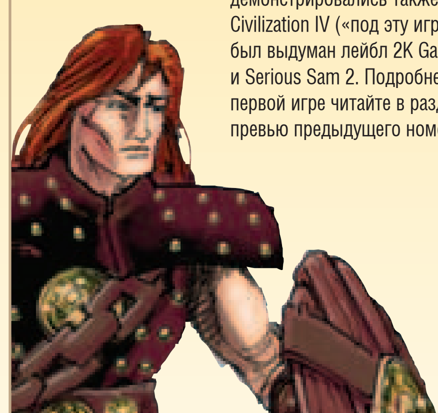
Поразило, что при таком слабом присутствии Xbox 360 на выставке (игр мало, и только некоторые из них можно реально отличить от игр на Xbox), практически каждое издательство, с которым мне довелось встретиться, возлагает на эту платформу огромные надежды. Противовесом этому всеобщему восторгу от новой платформы Microsoft выступили японские издательства. Они, конечно, будут его поддерживать, но только после PlayStation 3. Вообще-то японские издатели производили довольно удручающее впечатление. Они уже поняли что проиграли войну американцам и европейцам и больше не являются законодателями мод на рынке видеоигр, однако гордость, видимо, не позволяет им себе в этом до конца признаться. А пока их все дальше и дальше загоняют в гетто собственного уменьшающегося с каждым годом рынка. На этом фоне премьера японской консоли PS3 была очень показательна – мало того что она состоялась в Америке, а не в Японии, так еще и главной новостью премьеры стала работа европейцев, авторов Killzone, показавших, как должна выглядеть игра нового поколения (ну а главным «провалом» стал плод работы японских дизайнеров, создавших для PS3 забавный контроллер). Стоит, правда, отметить, что я наблюдал уже за четвертой премьерой игровой платформы от Sony и прекрасно понимаю, что за всеми этими красивыми картинками пока нет ничего, кроме грамотного маркетинга. Тем не менее, в момент премьеры Sony вчистую обыграла Microsoft, противопоставив реальным, недоделанным играм, показываемым не на финальном «железе», красивейшие видеоролики, которые, вполне возможно, даже будут иметь что-то общее с настоящими играми. Например, эти ролики можно будет показать между уровнями, как это было сделано несколько лет назад в The Bouncer.

T

## Take-Two

С американским футболом у Take-Two не сложилось. Если постоянно читаете новостную рубрику «СИ», то знаете, в чем дело. Зато NHL 2K6 и NBA 2K6 (PS2, Xbox, Xbox 360), произведенные на свет студией Visual Concepts (куплена у Sega), блистают улучшенной графикой, обновленным геймплеем и прочей заявленной в пресс-релизах мишурой, разобраться с которой мы сможем лишь после релиза игр. Версии для Xbox 360 были предсказуемо великолепны, остальные – хороши как всегда. Отдельно стоит отметить сериал Top Spin – первая часть портирована на PS2, вторая готовится для Xbox 360.

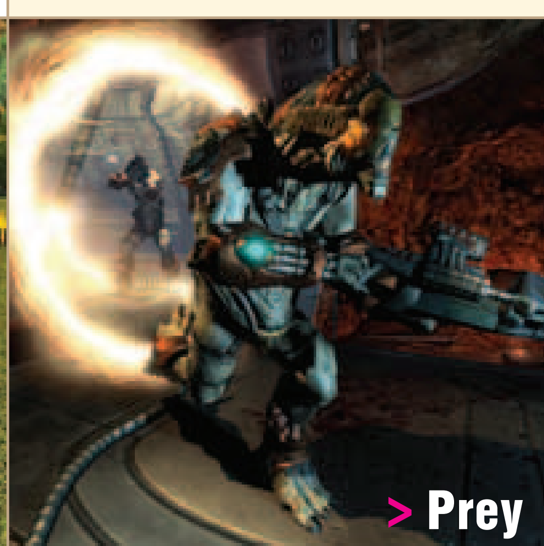
Шутер Prey был впервые показан публике на E3 1997 (!), с тех пор миллион раз откладывался, и вот теперь вдруг ожил. Движок Doom 3 обеспечит графическое совершенство, а лейбл 2K Games (принадлежит Take-Two, если не в курсе) – маркетинговый успех. Сюжет в общих чертах тот же, что и восемь лет назад, но даже он обновлен с учетом запросов современных геймеров. Издательство активно поддерживает PC – на выставке демонстрировались также Civilization IV («под эту игру» и был выдуман лейбл 2K Games) и Serious Sam 2. Подробнее о первой игре читайте в разделе превью предыдущего номера.



> Civilization IV



> Serious Sam II



> Prey

E




> Metal Slug 4

## SNK Playmore

Из года в год стенд SNK собирает вокруг себя толпы фанатов 2D-файтингов. Новые проекты, вроде трехмерного King of Fighters: Maximum Impact (на E3 2005 привезли версию для Xbox с подзаголовком Maniacs), мало кому интересны. Зато настоящие аркадные автоматы Neo Geo, а также PS2- и Xbox-порты классических хитов – самое оно! Помимо King of Fighters 2002 и 2003, поклонники Южного города могли оценить King of Fighters: NeoWave, а желающие пострелять вдоволь получили Metal Slug 4 и 5 для Xbox, а также самую первую часть для Game Boy Advance. Мы посмотрели на усердно долбящих кнопки аркадных автоматов фанатов и поняли, что повзрослели чуть раньше, чем хотелось бы.

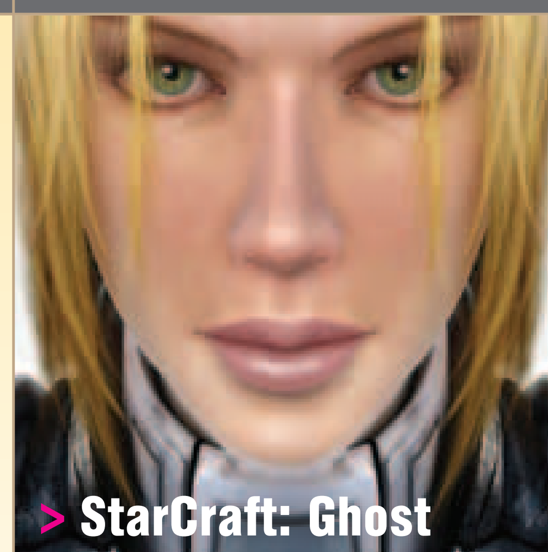


Что же касается существующих платформ, то наибольшее удовлетворение в этот раз принесла PlayStation 2, а наибольшее разочарование – PSP. С PS2 все понятно: игр море, и очень много из них действительно хороших и интересных – от нереальной Okami до мегабюджетных The King Kong и The Godfather. Противовесом этому выступает ужасное настоящее PSP, продемонстрированное на E3 во всей красе. Где игры? Где всесторонняя поддержка? Где использование богатейших возможностей платформы? Почему эта платформа оказалась на задворках прогресса? У меня нет ответов, нет их и у издательств, реагировавших на вопросы об играх для PSP с плохо скрываемым безразличием. Пока придется списать это безразличие на запуск новых платформ, к которым было приковано все внимание на выставке, однако этот факт откровенно пугает. Не хотелось бы увидеть превращение прекрасной игровой (и не только) платформы в аудио-видео плеер.

Ну а где же, вы спросите, в этом рассказе пара слов о Nintendo? Честно говоря, с трудом вспомнив, как называется их последняя приставка, я понял что ничего дельного про них сказать не могу. Ах да, их новая платформа будет «полностью совместима» со всеми выпущенными играми от Nintendo для всех предыдущих консолей компании. Правда, за них придется во второй раз заплатить, но разве это когда-нибудь останавливало поклонников Mario?

## Blizzard Entertainment

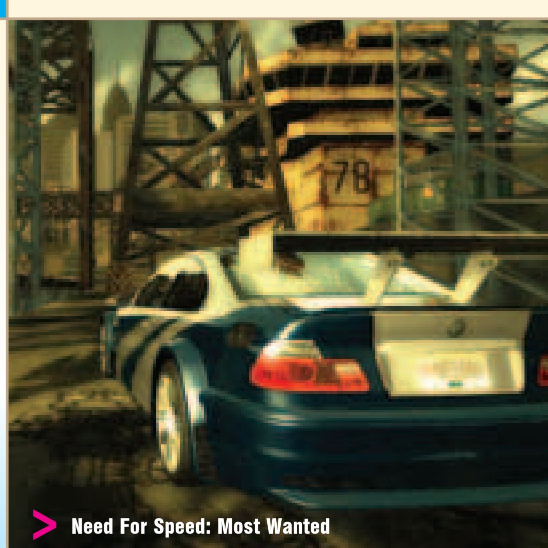
Ключевой проект Blizzard на данный момент – MMORPG World of Warcraft (PC). Издательство исправно пополняет список предметов, придумывает новые подземелья и сочиняет все новые и новые способы развлечь геймеров. На E3 компания показывала две карты, предназначенные специально для любителей PvP. Устроить битву 40 на 40 человек прямо на стенде, правда, не получилось бы при всем желании – компьютеров было куда меньше. Blizzard во второй уже раз показывает StarCraft: Ghost (PS2, GC, Xbox) – боевик от третьего лица, но теперь это уже совсем другая игра. Вместо банального TPS с девушкой-«призраком» в главной роли нас ждет приключение с большой буквы. Героиня перемещается по открытому миру (похож на типичную карту для StarCraft) и использует оборудование и технику из StarCraft для выполнения миссий. Большое значение разработчики придают мультиплееру – список разных режимов игры впечатляет. Вот только графика в StarCraft: Ghost не слишком хороша. Да и демо-версия висла каждые пять минут.



> StarCraft: Ghost

## Electronic Arts

Как и год назад, загадочный шутер Black (PS2, Xbox) смотрели лишь избранные, за закрытыми дверьми. Что характерно, их восторги совсем не разделяют простые смертные, видевшие доступные всем и каждому скриншоты. Need for Speed: Most Wanted (PC и все консоли) был в основном интересен в версии для Xbox 360. Разработчики хвастаются новой технологией «лазерного сканирования автомобилей», благодаря которой стало возможным строить ультрареалистичные трехмерные модели. Молодцы, конечно. Burnout: Revenge (PS2, Xbox, Xbox 360) был предсказуемо хорош, но никаких откровений от него мы не дождались – красивейшие аркадные гонки с кучей взрывов и грудами искореженного металла. Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (PS2, GC, Xbox, PSP) оказался одним из десятка качественных проектов жанра beat'em up, показанных на E3. Видимо, мордобой снова входит в моду.



> Need For Speed: Most Wanted

О The Godfather (PC, PS2, Xbox, Xbox 360) и новом Harry Potter мы вам уже рассказывали, и не раз, а дополнения к The Sims 2 тоже вряд ли можно назвать новинкой, равно как и проекты EA Sports. Что примечательно, на стенде Electronic Arts плохих игр не было вовсе – прошлогодняя история с Catwoman была исключением.

> Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects



M

## Majesco Entertainment

Не слишком уж крупное, но весьма амбициозное издательство в этом году решило покорить все платформы. Black & White и Age of Empires II: The Age of Kings (DS) активно используют стилус в качестве альтернативы мышке, Guilty Gear: Dust Strikers (DS) предлагает бойцам файтинга скакать по четырем этажам на двух экранах. Infected (PSP) позволит «заражать» зловредным вирусом персонажей этой же игры на оказавшейся рядом чужой PSP. Болезнь будет передаваться по Wi-Fi. Не обошлось и без анонса проекта для консолей следующего поколения: боевик от третьего лица Demonik поступит в продажу в 2006 году. И, наконец, очень много внимания было уделено Jaws Unleashed (PC, PS2, Xbox) – игре, где нужно управлять акулой и поедать неосторожных пловцов. Стоит отметить также давно обещанный шутер Nanostray (DS) и Advent Shadow (PSP) – боевик в том же мире, что и неудачный Advent Rising. Общее впечатление от стенда: много интересных задумок, но реализация практически везде не на высоте.



> Jaws Unleashed

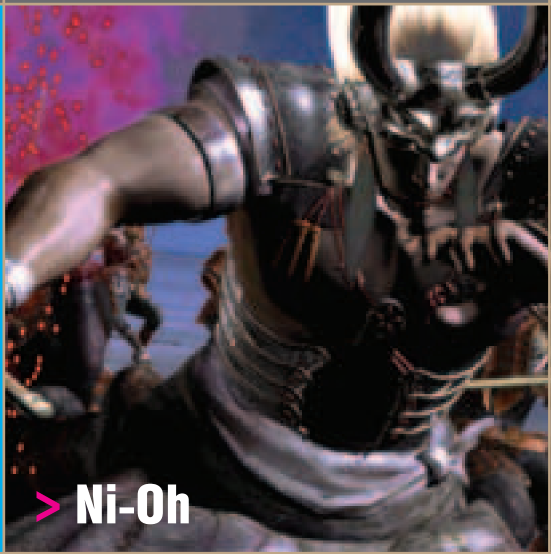
## Впечатления

**Дмитрий Архипов**
(«Акелла», вице-президент)

Electronic Entertainment Expo – главнейшее событие года для нашей сферы. «Акелла» участвовала в E3 уже в девятый раз, и нам приятно осознавать, что наша компания не отстает от международной игровой индустрии. Мы развиваемся пропорционально мировому росту.
На E3 2005 мы представили около 10 собственных проектов. Целая палитра различных жанров и сюжетных линий на нескольких платформах – что называется, на любой вкус. Между тем, стенд «Акеллы» традиционно собрал вокруг себя аудиторию верных поклонников морского жанра. В который раз мы видели знакомые лица, из года в год проводящие часы возле демо-компьютеров с нашими играми.
Electronic Entertainment Expo – своеобразный ежегодный юбилей, встреча старых друзей, новые многообещающие знакомства, весь необходимый инструментальный набор для развития и опыта в индустрии электронных развлечений. Для «Акеллы» это было исключительно интересное и продуктивное событие. А кроме всего прочего, выставка Electronic Entertainment Expo обладает замечательным свойством – неким зарядом рабочей энергии на целый год вперед. Мы его остро ощутили и постараемся в наступающем новом игровом сезоне радовать поклонников игр смелыми, оригинальными, инновационными проектами!



K



> Ni-Oh

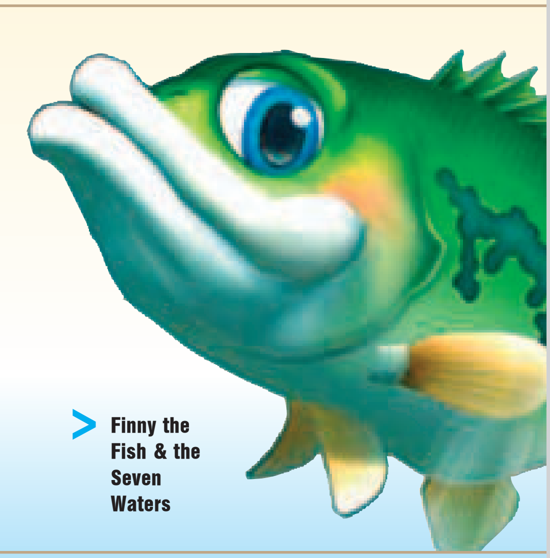
## Koei

Год назад японская компания ограничилась маленькой комнаткой на задворках выставки, но на сей раз раскошелилась на стенд средней руки. Из игр для существующих платформ отметить хочется action/RPG Colosseum: Road to Freedom (PS2; ура, Koei запустила новый сериал!), стратегию Romance of the Three Kingdoms X (PS2) и боевик от третьего лица Winback 2: Project Poseidon (PS2, Xbox). Koei активно поддерживает PlayStation 3 – продюсер Kessen готовит для этой платформы проект под рабочим названием Ni-Oh. В очередной раз (и под новым соусом) окунуться в мир истории и мифологии Дальнего Востока можно будет в 2006 году.

## Natsume

Инсталляции с коровами в этом году не было – лишь фигуры героев Harvest Moon в полный рост, – но стенд Natsume все равно был самым позитивным на выставке. Компания уже второй год подряд показывает Chulip (PS2) – историю о пареньке, мечтающем поцеловать любимую девушку под волшебным деревом. Собственно, это и есть сверхзадача всей игры. Рядом крутился симулятор рыбины – Finny the Fish & the Seven Waters (PS2). «Женские версии» двух последних игр серии Harvest Moon показывались уже под окончательными американскими названиями – Harvest Moon: Another Wonderful Life (GC) и Harvest Moon: More Friends of Mineral Town (GBA). Все проекты Natsume очень схожи по своему дизайну и концепции геймплея – это симуляторы жизни, исключительно милые, добрые и приятные. Среди самых преданных поклонников такого направления игр компания разыгрывала фирменные футболки. Нам, увы, ничего не досталось.

N



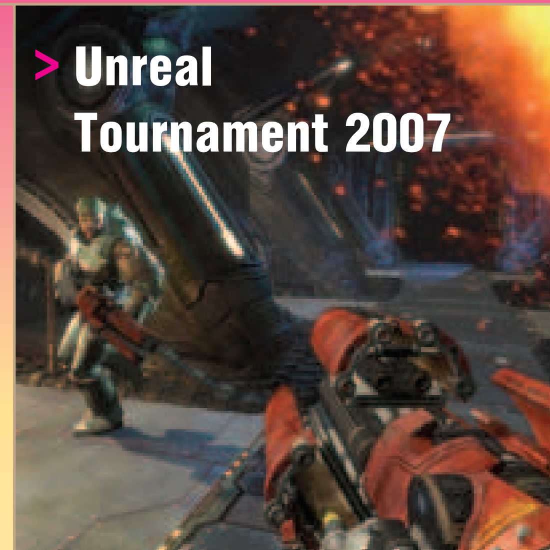
> Finny the Fish & the Seven Waters


PlayStation.2
GOD OF WAR
О ЧЕМ
НЕ ГОВОРИЛОСЬ
В МИФАХ
God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
fun,
anyone?
PlayStation.2

M

## Midway

Как и многие другие издательства, компания разместила свой стенд ровно на том же месте, что и год назад. Никаких плакатов, замысловатых инсталляций и симпатичных booth girls не было – лишь десятка полтора демо-юнитов с играми. Естественно, свежеанонсированного Stranglehold (PS3, Xbox 360; работают над игрой создатели Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy) показано не было ни в каком виде, зато Мэтью Хубанд устроил нам мини-презентацию играбельных Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2, Xbox), Gauntlet Legends: Seven Sorrows (PC, PS2, Xbox), L.A. Rush (PS2, Xbox) и The Suffering: Ties That Bind (PC, PS2, Xbox). Очередная итерация Midway Arcade Treasures и уже отрецензированная в «СИ» Area 51 завершали экскурсию. Фаталити в исполнении Лю Канга и замечательный survival horror нам приглянулись, однако новый Gauntlet отличается от предыдущего разве что улучшенной графикой, да более продвинутым кооперативным геймплеем.




## Впечатления

**Сергей Мирошников**
(«1С», руководитель направления игровых и мультимедийных продуктов фирмы «1С»)

Electronic Entertainment Expo, как обычно, поразила своим размахом и масштабностью. Главное ощущение, которое остается после посещения E3, – серьезное оживление индустрии. Количество анонсов, участников и новинок, представленных на шоу, потрясает воображение. Рынок интерактивных развлечений чувствует себя как никогда хорошо.

Очень приятно наблюдать и то, что количество участников из России постоянно растет, а их присутствие становится все заметнее. Нас знают, знают наши игры. Можно с уверенностью сказать, что для большинства представителей индустрии «Ил-2: Штурмовик» – далеко не пустой звук.

В этом году на E3 мы представили внушительную линейку продуктов – 23 игры. Среди них были как хорошо известные западной и отечественной публике названия, так и новинки. В Лос-Анджелесе мы, например, впервые демонстрировали новый вертолетный авиасимулятор, который разрабатывает компания G5 Software.

Подводя итог, можно сказать, что выставка удалась. Мы заключили целый ряд соглашений об издании известных западных игр в России и странах СНГ, а наши проекты получили высокую оценку зарубежных коллег. Думаю, что уже в ближайшее время вы сможете прочитать об этом на страницах «Страны Игр».

ABCDE...

## Сборная солянка

Novalogic в этом году сосредоточилась на консольных релизах. Вернее, на одном релизе. Delta Force: Black Hawk Down (Xbox) станет первым в истории боевиком для Xbox Live, поддерживающим 50 человек одновременно. В версию на PS2 играть смогут лишь 32 бойца. Funcom показывала PC-игры: впечатляющий квест Dreamfall: The Longest Journey и MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures, о которых мы не так давно рассказывали вам. Любителям MMO-игр также можно было поглазеть на Imperator от Mythic Entertainment; похоже, что тема римлян и их империи вскоре станет столь же популярной, что и события Второй мировой. До стенда Hip Interactive мы еле-еле добрались в самый последний день – он располагался в самом дальнем углу самого неудобного зала. Посмотрели мы на George Romero's City of the Dead (PC, PS2, Xbox) и Call of Cthulhu: Destiny's End (PC, Xbox) и не слишком впечатлились. Страшно, но чуть-чуть. Чешская компания Cenega Publishing (та самая, что недавно была куплена «1С») показывала на PC шпионский боевик El Matador, Diablo-клон The Roots и UFO: Aftershock – очередную попытку возродить классический сериал тактических стратегий. Последняя игра, пожалуй, наиболее интересна отечественным геймерам – повоевать с инопланетянами на подвергшейся нашествию игре, одновременно занимаясь менеджментом базы и полевыми операциями, всегда интересно. Crave – когда-то вполне солидное издательство средней руки – в качестве своего ключевого проекта позиционировала World Championship Poker 2 (PS2, Xbox). Позор! The Bible Game (PS2, GBA) – квиз-шоу на библейские темы – также вряд ли будет занесено в список лучших игр в истории.

## Национальные стенды

В то время как крупные транснациональные издательства показывали свои проекты в самых лучших залах, а русские были первыми парнями на деревне в Kentia Hall, их собратья из менее важных для индустрии стран объединялись в своего рода землячества. Например, в австралийском павильоне собралось 25 команд разработчиков! Krome Studios показывала Ty the Tasmanian Tiger 3 (PS2, Xbox, GC, GBA) – продолжение средненького платформера с очередным сумчатым в главной роли. Другой чисто австралийский сериал – Trainz – также получил продолжение в виде Trainz Railroad Simulator 2006 (PC, PS2, Xbox). Отдельные стенды были у немцев, англичан и канадцев; без павильона Гонконга эта выставка тоже не обошлась, вот только чего-либо действительно замечательного нам обнаружить у них не удалось.

INT

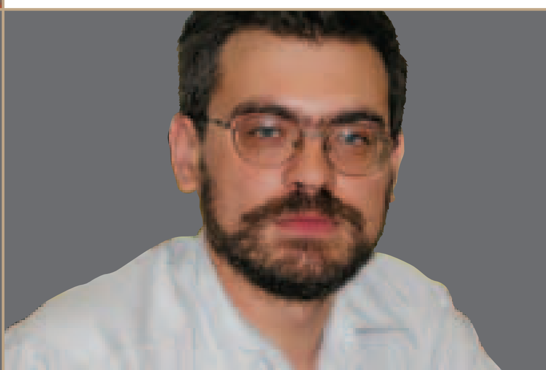


W

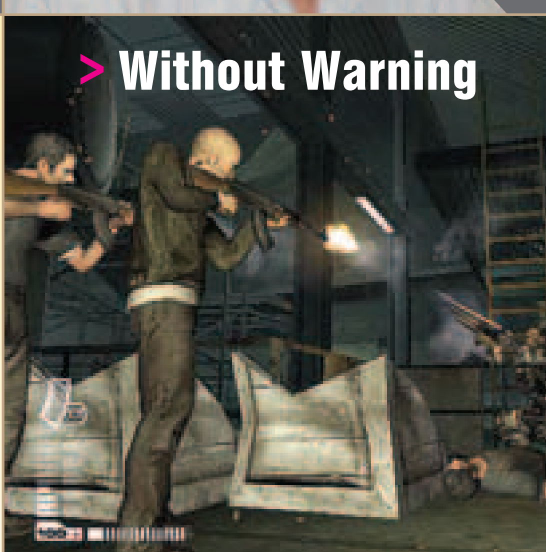
## Webzen

Один из самых крупных стендов организовала компания Webzen, о которой мы, мягко говоря, очень мало слышали. На огромном экране крутились ролики из трех MMO-игр для PC, сопровождавшиеся занятным шоу с раздачей призов. All Points Bulletin отличается тем, что бои в игре ведутся исключительно на технике – ее геймерам необходимо постоянно совершенствовать, чтобы в схватке с бандой с соседней свалки не подвела. Напротив, SUN – куда более традиционная ролевая игра в фэнтезийном сеттинге. Наконец, Huxley – смесь MMORPG с FPS, а мир здесь похож на киберпанковский.





В этом году на E3 мы представили внушительную линейку продуктов – 23 игры.


> Without Warning

C

## Capcom

Звездой экспозиции стала Okami (PS2) от Clover Studios: авторы Viewtiful Joe выдали невероятно изящное приключение в духе The Legend of Zelda: The Wind Waker, где действует богиня Аматэрасу, обернувшаяся белой волчицей. В кругах настоящих ценителей видеоигр Okami быстро заслужит репутацию хита, зуб даем. Onimusha: Dawn of Dreams (PS2) была предсказуемо великолепна – действие происходит через 15 лет после финала третьей части, графика на новой высоте, геймплей изменился незначительно. Ранняя версия Final Fight: Streetwise (PS2, Xbox) слегка разочаровала: ни тебе знакомых с детства героев – Гая и Хаггара – ни «мясных» уличных заруб; пока действие трехмерного beat'em up остается достаточно вялым. По-прежнему интригует шизофренический постмодерн Killer 7 – теперь мы знаем, как оживлять павших героев, но сюжет и базовая механика игры остались за кадром. Из показанных проектов еще хотелось бы отметить Devil Kings (PS2), боевик в духе Devil May Cry; на удивление любопытный «симулятор юриста» Phoenix Wright: Ace Attorney (DS); перспективный beat'em up Beat Down, Fists of Vengeance (PS2, Xbox); готический FPS Darkwatch (PS2, Xbox) и сборник из более чем двух десятков аркадных игр Capcom Classics Collection (PS2, Xbox).


> Onimusha: Dawn of Dreams

> Resident Evil 4

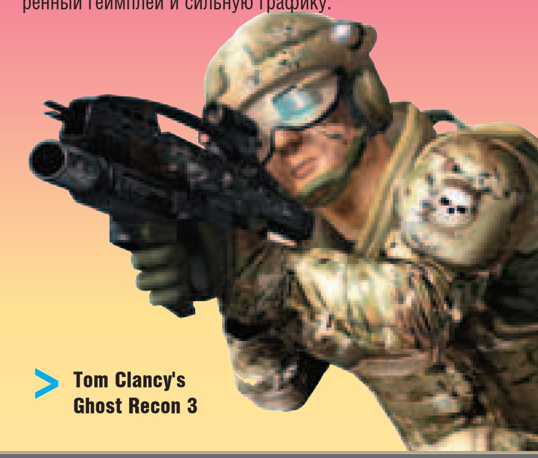


> Killer 7

U

## Ubisoft

Один из потенциальных суперхитов Ubi – игровое воплощение готовящегося фильма «Кинг-Конг» Питера Джексона. Этот красивый и динамичный проект для всех современных платформ создается под руководством автора Beyond Good and Evil Мишеля Анселя. Съемка показа игры в специальном павильоне была строго запрещена, можем лишь сказать, что создателям отлично удалось передать атмосферу тропического острова, где обитает гигантская обезьяна, а сам Кинг-Конг выглядит весьма внушительно. Блестяще смотрелась Far Cry Instincts (Xbox), любопытным показался первый спортивный проект компании – аркадный AND 1 Streetball (PS2) от студии Black Ops. Prince of Persia: Kindred Blades (PS2, Xbox) стал дальнейшей эксплуатацией идей платформенного сериала: Принц, подобно Декстеру, обзавелся «темным эго». За стойками с аркадным авиасимулятором Blazing Angels: Squadrons of WWII (Xbox) и каскадерской «гонкой» 187 Ride or Die (PS2, Xbox) ютилось небольшое демо Heroes of Might & Magic V (PC): Nival Interactive показал две расы, выверенный геймплей и сильную графику.

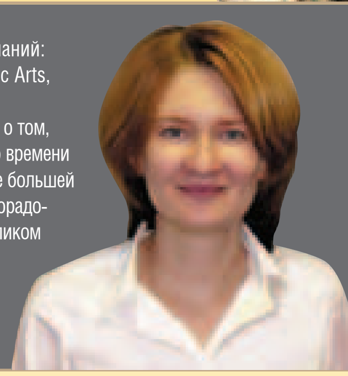


> Tom Clancy's Ghost Recon 3

## Впечатления

**Ирина Мизрахи**
(«Руссобит-М», президент)

Присутствие на E3 – это редкая возможность встретиться с российскими коллегами-издателями в непринужденной обстановке, это и еще один повод пообщаться с ними в приятной, дружеской атмосфере. Выставка, конечно же, произвела прекрасное впечатление, подарив, наверняка, каждому участнику, бурю положительных эмоций. Во-первых, приятно видеть, как уверенно шагает вперед отечественная игровая индустрия, как разработка российских проектов выходит на высокопрофессиональный уровень, как формируются новые команды квалифицированных специалистов. Приятно наблюдать, с каким ошеломляющим успехом западные издателм демонстрируют проекты наших разработчиков: Atari – «Xenus. Точка кипения», Playlogic International – игру «Спарта: Войны древности». Во-вторых, мы представили западной прессе новый проект гениальных Deep Shadows – «Предтечи» (Precursors) – бесподобный actin/RPG с необыкновенно красивой вселенной, фантастическими животными и потрясающей графикой. Впечатлили не только новейшие игровые разработки, но и стенды многих компаний: (game)land, Electronic Arts, Activision, Ubisoft. Сожалеть приходится о том, что просто не хватило времени посмотреть все, с еще большей силой поразиться и порадоваться, и охватить целиком представленное на E3 2005 великолепие. Может быть, в следующий раз.



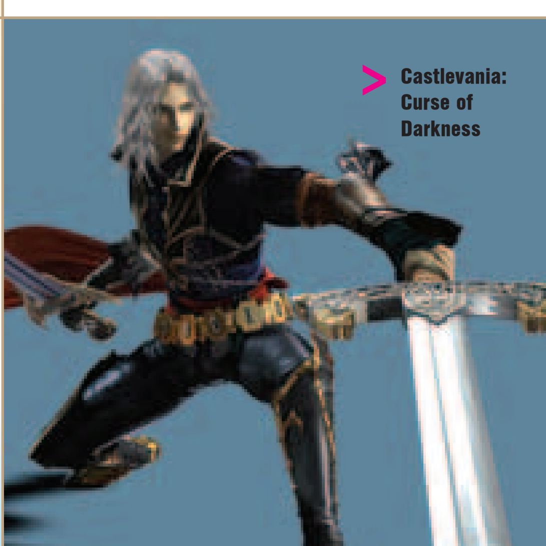
K

## Konami

Над не очень-то большим стендом реял гигантский экран, где показывали ролик MGS4 со звуком такой мощности, что общаться поблизости удавалось только исключительно языком жестов. Наличествовали две части Castlevania (Curse of Darkness для PS2 и Dawn of Sorrow для DS), первая практически не отличалась от прошлогодней Lament of Innocence, вторая использовала стило для дробления ледяных преград и выделывания пассов заклинаний. Рядом с вампироборческими играми сосуществовали Dance Dance Revolution Extreme 2 с поддержкой EyeToy, оборудованная микрофоном Karaoke Revolution Party и добравшаяся таки до Запада Beatmania (все для PS2). От музыкальных проектов мы плавно перешли к Crime Life: Gang Wars (PS2, Xbox, PC) – она оказалась слабоватым «переосмыслением» GTA: San Andreas; зато хорошо показаи себя динамичный FPS Coded Arms для PSP и масштабный онлайновый меха-симулятор S.L.A.I. (PS2) – фактически ответом Konami на Steel Battalion от Capcom. Платформер Death Jr., первая из объявленных в прошлом году PSP-игр, демонстрировался на стенде в завершенном варианте.



> Crime Life: Gang Wars



> Castlevania: Curse of Darkness

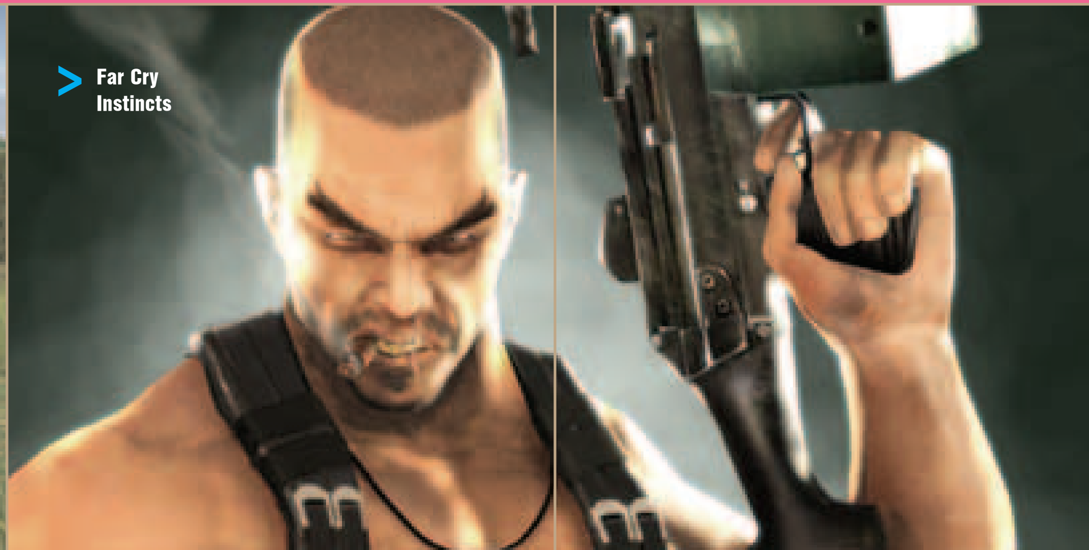
S

## Sega

Отвоевав площадку среди грандов (в прошлом году Sega прозябала в крохотном Concourse Hall), компания выставила достаточно разнообразную линейку проектов. Обязательный ежиный выводок состоял из Shadow The Hedgehog (PS2, GC, Xbox) с увешанным огнестрельным оружием известным антагонистом Соника в главной роли и вторая компиляция классики, Sonic Gems Collection (GC) – в нее вошли Sonic CD, Sonic The Fighters, Sonic R и шесть проектов для GameGear. Вторым по важности проектом стал Spartan: Total Warrior (PS2, Xbox), весьма внушительный ответ Dynasty Warriors. Было приятно видеть развитие обеих основных ролевых серий Sega: относительно неплохо смотрелась как Phantasy Star Universe (PC, PS2), так и Shining Force Neo (PS2). В автогонке Full Auto (Xbox 360) реализована интересная система «реверса» – после



Heroes of Might & Magic V



Far Cry Instincts

Впечатлили не только новейшие игровые разработки, но и стенды многих компаний: (game)land, Electronic Arts, Activision, Ubisoft.



Kingdom Hearts II

## Square Enix

Обескураживало отсутствие играбельной Final Fantasy XII (PS2). Год назад у SE была продолжительная демо-версия, нынче же FFXII присутствовала исключительно в виде ролика, смонтированного из CG-заставок. Изюминкой экспозиции стала демка Kingdom Hearts II (PS2), где, помимо других диснеевских персонажей, запрятан Джек-Воробей из «Пиратов Карибского моря». В игре исправленная 3D-камера, более удобное управление – все, чего мы ждали от сиквела. Поклонникам Star Ocean адресована RPG Radiata Stories (PS2) от студии Tri-Ace: 40-60 часов геймплея и возможность пинать предметы ногами! Вместо ожидаемых «расширений» FFVII нам представили величественный Dragon Quest VIII, масштабную Front Mission Online и разухабистую Full Metal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir (все для PS2). Dirge of Cerberus: FFVII и FFVII: Crisis Core (PSP) встречались только в виде роликов, предварявших показ свежего трейлера фильма FFVII: Advent Children в отстроенном прямо на стенде компании кинозале.

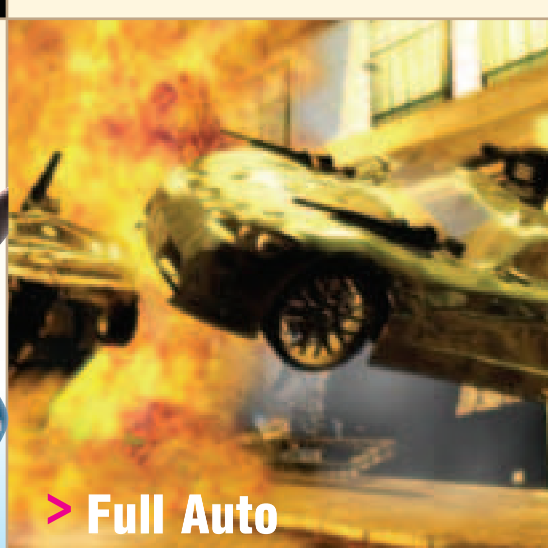


Final Fantasy XII

столкновения игрок может «отмотать время назад» и попробовать избежать аварии. Также мы обратили внимание на RTS Rome Total War: Barbarian Invasion (PC), двухмерный шутер Gunstar Super Heroes (GBA) и Virtua Tennis: World Tour (PSP).



Shadow The Hedgehog



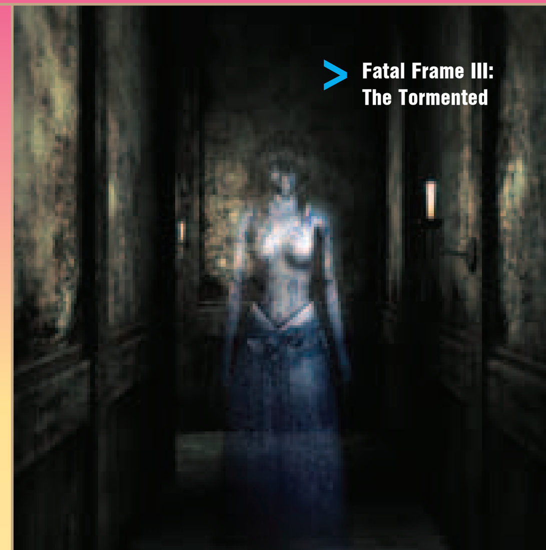
Full Auto



Shining Force Neo

## Tecmo

Большой стенд, много полуодетых девушек, розыгрыши-викторины с призовой мелочовкой, а самих игр – кот наплакал. Передовой разработчик для Xbox 360, разумеется, показывал видео Dead or Alive 4, а также играбельный Xbox-сборник Tecmo Classic Arcade (в компиляцию вошли Rygar, Solomon's Key, Bomb Jack, Tecmo Cup и Tecmo Bowl). Компания работает над переизданием Ninja Gaiden с подзаголовком Black (Xbox) – туда войдут как доступные для скачивания через Xbox Live апдейты Hurricane, так и новые ролики, режим Mission Mode с двумя еще более головоломными уровнями сложности, секретное оружие и скрытая версия аркадной Ninja Ryukenden.

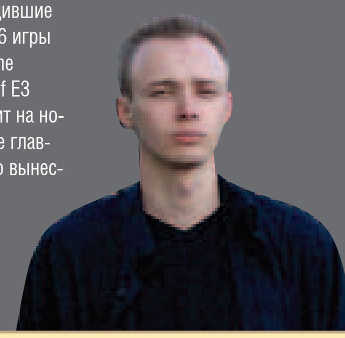


> Fatal Frame III: The Tormented

## Впечатления

**Дмитрий Бурковский**
(«Новый диск», руководитель игрового направления)

Впечатлений от выставки – как обычно, море, но и они потонули в волне переговоров и личных встреч. Впрочем, программа-максимум моего присутствия на этом ежегодном шоу выполнена на «пять» – все прошло как нельзя лучше. Отдельное «жаль» – не было времени спокойно походить по выставочным залам, большинство стендов коллег по цеху я видел лишь в момент их сборки и разборки. С другой стороны, тем интереснее мнение прессы – обычно с журналистами тяжело тягаться в вопросах поиска эксклюзива и понимания адекватности новых трендов и тенденций (тут смайлик, даже два – не потому, что иронизирую, просто у каждого своя работа, за суетой выставочных встреч наиболее интересные анонсы частенько остаются лишь в поле зрения прессы). Что до самой выставки, то главное все-таки свершилось – началась официальная раскрутка консолей следующего поколения. Выводов пока нет, есть только мысли и ощущения: сложно сказать, что важнее – поражающие воображения CGI-ролики PS3, набирающий силу Xbox 360, молчание вокруг Revolution или победившие в 7 номинациях из 16 игры для PC в рамках Game Critics Awards: Best of E3 2005? Рынок выходит на новую волну, вот самое главное, что можно было вынести с этого шоу.



## Namco

Soul Calibur III (PS2), за явным исключением трех новых персонажей, запросто можно было перепутать со второй частью – среди журналистов даже ходили шутки о «новом Street Fighter II». Не очень-то изменилась по сравнению с оригиналом и We Love Katamari (PS2), однако Katamari Damacy была игрой настолько короткой, что подросший в объемах сиквел прольется бальзамом на душу многочисленных поклонников. К двадцать пятой годовщине Пэкмена приурочен красочный платформер Pac-Man World 3 (PS2, GC, Xbox, PC, PSP); отрицающим эмуляторы ностальгирующим геймерам адресован сборник Namco Museum 50th Anniversary (PS2, GC, Xbox); ролевики с радостью встретят Tales of Legendia (PS2), а «военные энтузиасты» – стелс-боевик Sniper Elite (PS2, Xbox, PC), чье действие происходит во время битвы за Берлин 1945 года. Профильная для Namco «гоночная» линейка была в этом году представлена только упирающей на реализм MotoGP 4 для PS2, а из россыпи портативных проектов выделялись экшн Dead To Rights: Reckoning (PSP) и стратегическая Real Time Conflict: Shogun Empires (DS), поддерживающая беспроводной мультиплеер на 16 человек.

На турнир по Soul Calibur III, увы, мы не успели записаться.



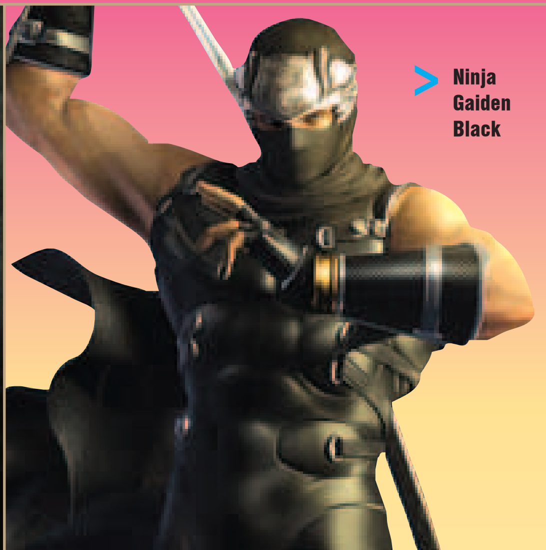
> Soul Calibur III



> Pac-Man World 3

## Eidos Interactive

Перебазировавшись из шумных залов в более спокойное крыло комплекса LACC, Eidos проводила показы за закрытыми дверьми. Сразу успокоим фэнов Лары Крофт – Tomb Raider: Legend (PS2, Xbox, PC) от Crystal Dynamics оказался очень качественным проектом, отметающим всякие опасения относительного развития серии. Управление, внешний вид и геймплей – на высоте, да и сама расхитительница наконец-то похорошела. Командный боевик Commandos: Strike Force (PS2, Xbox, PC) нам показали подробно, специально для русских журналистов загрузив «сталинградский» уровень. Наличие трех персонажей и необходимость принимать тактические решения налету выгодно отличает игру от проектов серии Medal of Honor, на которые свежие «Коммандос» походят внешне. Избранные посмотрели еще и на Hitman: Blood Money, но об этом позже. Масштабный «имитатор революционера» Just >



> Ninja Gaiden Black



> 25 to Life



> Cause (PS2, Xbox, PC) одновременно напомнил Mercenaries, GTA и Xenus: борец с режимом волен свободно перемещаться по внушительной территории некой страны, пользоваться огромным арсеналом и кучей разнообразной техники.

> Hitman Blood Money

Рынок выходит на новую волну, вот самое главное, что можно было вынести с этого шоу.

B

## Bandai Interactive

Здесь, как всегда, преобладали «лицензионные» игры на основе принадлежащих компании прав на различные анимационные сериалы. Ghost in the Shell: Stand Alone Complex обернулся неплохим «сюжетным шутером» для PSP; на PS2 будут изданы многопользовательский файтинг Inuyasha: Feudal Combat и жанрово идентичная One Piece Grand Battle; огромная вселенная Gundam обогатится клоном Virtual On под названием Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending Tomorrow (PS2), боевиком Gundam Seed: Battle Assault (GBA) и пока неназванной игрой для PlayStation 3. Cowboy Bebop, тем временем, из линейки релизов тихо испарился...

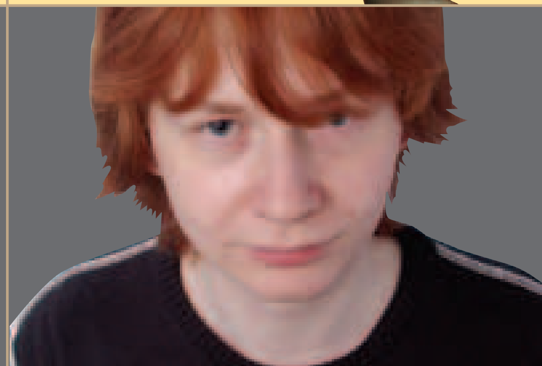


> One Piece Grand Battle

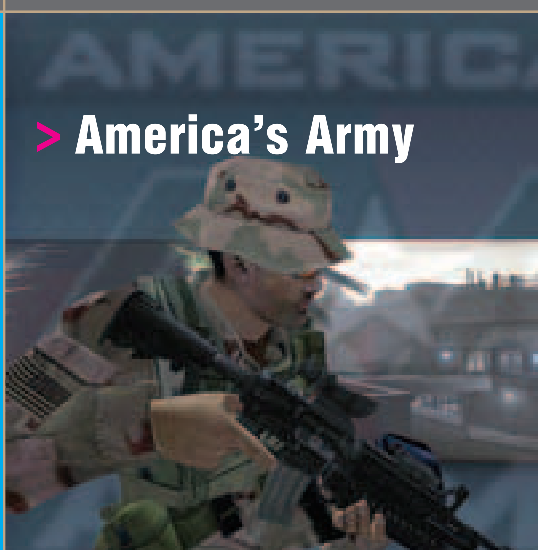
## Впечатления

**Константин Говорун**
(«Страна Игр», редактор раздела видеоигр)

О том, что PSP на выставке была представлена плохо, не сказал разве что ленивый. Парадокс, но первая игра для PSP, Ridge Racer, до сих пор остается непревзойденной и по графике, и по геймплею. Не считая Metal Gear AC!D, сиквел которого был представлен на E3 набором скриншотов. Глаз зацепился лишь за Infected, да и то не из-за каких-то выдающихся качеств игры, а благодаря умелому пиару Majesco. Справедливости ради замечу, что на DS своего мусора хватает. Просто если на PSP делают игры, по качеству графики напоминающие о PS one (но геймплей, увы, хуже, чем в хитах минувших лет), то DS часто достаются проекты, недалеко ушедшие по качеству графики от своих собратьев с Game Boy Advance. Но все же двухмерные Castlevania: Dawn of Sorrow, Advance Wars: Dual Strike и Sonic Rush были востребованы посетителями E3 куда больше, чем трехмерные недоделки на PSP. В каком-то смысле можно сказать, что война Saturn и PlayStation десятилетней давности разгорелась вновь, но с другими уже действующими лицами. Вот только Nintendo – совсем не Sega.



U



> America's Army

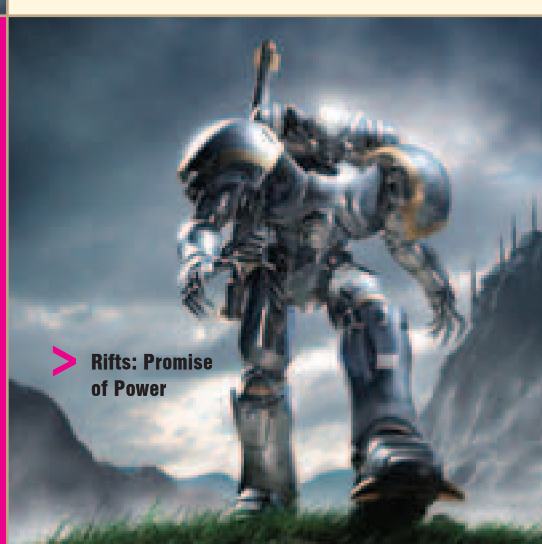
## US Army

Военное ведомство Соединенных Штатов было представлено на выставке привычным уже шоу с десантированием парашютистов и большой армейской палаткой, где демонстрировалась интегрированная с имитатором Humvee демо-версия America's Army: Special Forces. Выглядело это примерно, как аппарат, построенный Subaru по заказу Polyphony Digital на основе Gran Turismo 3 – тот же подвижный каркас, три крупных экрана, только на «хамви» был еще установлен пулемет. Кстати, порт оригинальной игры America's Army: Rise of a Soldier для PS2 и Xbox готовит Ubisoft, и он уже не будет бесплатным.

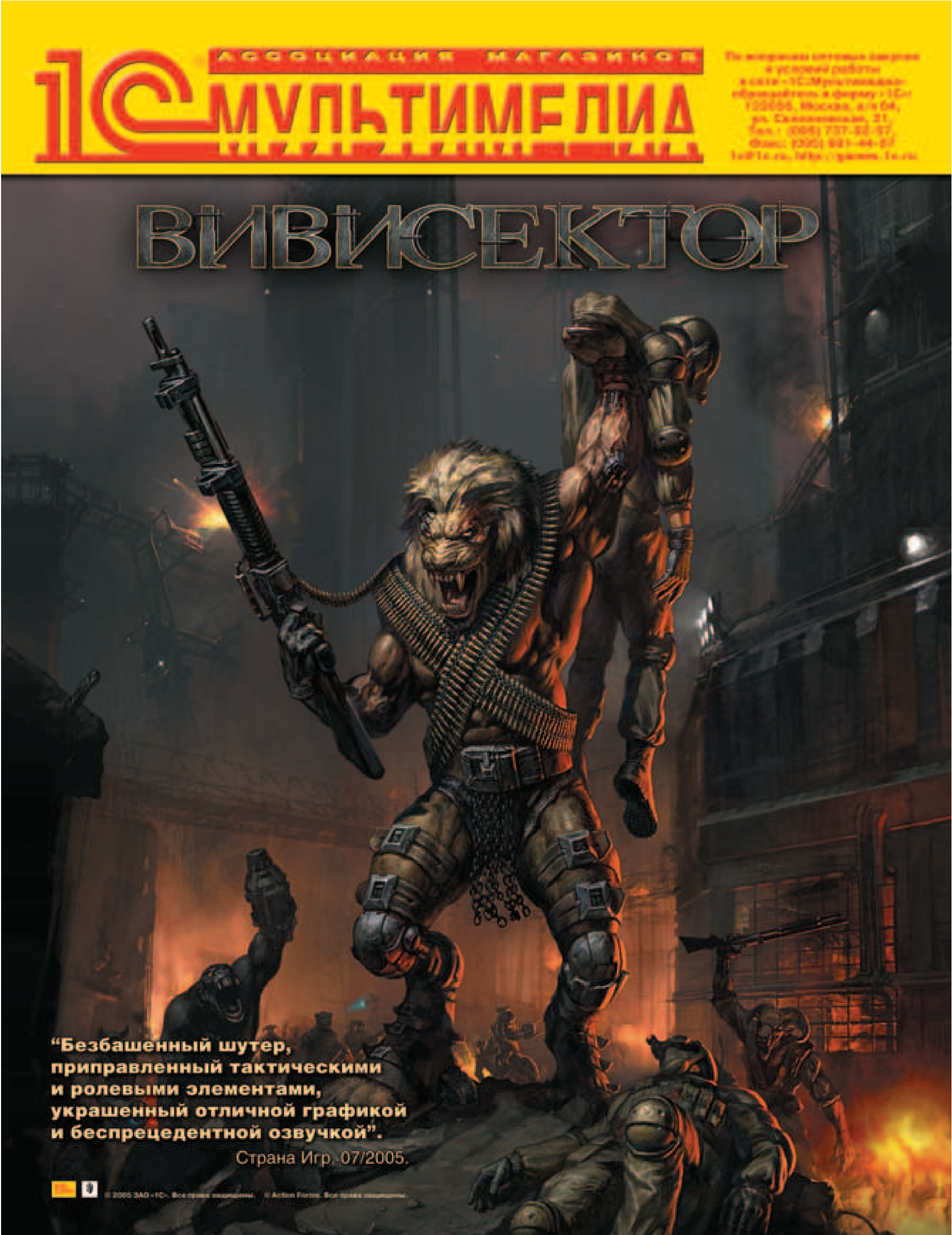
## Nokia

Очередной год – очередной богато оформленный стенд, на который почти никто не заходит. В свете дебюта новых портативных платформ интерес прессы к N-Gage практически иссяк – во многом из-за того, что на предшествовавшей открытию выставки пресс-конференции Nokia не показала следующее поколение игрофона (невразумительный прототип на картинах – не в счет), дебюта которого многие были склонны ожидать. Как ни странно, в нашей стране оригинальный N-Gage завоевал кое-какие позиции, поэтому расскажем о том, что привлекло наше внимание на стенде компании. В первую очередь, это пошаговая военная стратегия Pathway to Glory: Ikusa Islands – популярный у владельцев игрофона проект обзавелся достойным продолжением. Провальными не назовешь гонку System Rush, 3D-файтинг High Sieze и ролевую Rifts: Promise of Power.

N



> Rifts: Promise of Power


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ВИВИСЕКТОР
"Безбашенный шутер,
приправленный тактическими
и ролевыми элементами,
украшенный отличной графикой
и беспрецедентной озвучкой".
Страна Игр, 07/2005.



ДОСТАТОЧНО ЛИШЬ МЕЛЬКОМ ВЗГЛЯНУТЬ НА ИЛЛЮСТРАЦИИ К ИГРЕ, КАК СТАНОВИТСЯ ЯСНО: ЭТО НАСТОЯЩАЯ CASTLEVANIA. С АРТОМ ОТ АЯМИ КОДЗИМЫ.

# Castlevania: Curse of Darkness

**Осенью демоны выйдут поохотиться на себе подобных. Гектор поведет меньшее зло на схватку с большим. Невинными дьяволами назовет он своих подручных.**

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE


**Автор:**
**Константин «Wren» Говорун**
wren@gameland.ru




| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2, Xbox |
| ЖАНР: | action/adventure |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Konami |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Konami |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | 14 ноября 2005 года (США) |

**ОНЛАЙН:**
http://www.konami.com

# ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





МЕЧАМИ В ИГРЕ ПРИНЯТО МАХАТЬ БЫСТРО – ВПОРУ ВСПОМНИТЬ О BUJINGAI: SWORD MASTER.

Ни один сериал не цеплялся с таким упорством за плоскую графику. Приключенческой игре это вроде и ни к чему – и не платформер же, и не скроллинг-шутер – но концепция Castlevania была слишком жестко привязана к двумерному замку, который предлагалось исследовать геймеру. Ни открытые пространства, ни свободное перемещение во всех трех плоскостях здесь не востребованы. Неслучайно самым громким хитом сериала стала Castlevania: Symphony of the Night (PS one) – безнадежно примитивная технически игра, привлекшая внимания куда больше, чем красующиеся полигонами конкуренты.

## ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

В наши дни двухмерная игра на современных консолях – удел фриков. Все любят Metal Slug, восхищаются Alien Hominid, но на высокие продажи их издателям рассчитывать не приходится. Настало время новых идей. Схожий по геймплею Metroid превратился в весьма симпатичный FPS; Castlevania же приобрела ориентированного скорее на экшн отпрыска в лице Castlevania: Lament of Innocence. Совсем разочаровать поклонников сериала она не смогла, но и до статуса хита не дотянула. Ни рыба, ни мясо. В полное недоумение вверг публику и боевик Nanobreaker – более чем средняя

## ЧЕГО ХОТЯТ ЖЕНЩИНЫ?

Кодзи Игараси в одном из интервью сообщил, что игры он делает не исходя из собственных представлений об идеальном геймплее, а согласно запросам целевой аудитории. А это не только заядлые фанаты Castlevania, требующие максимального уровня сложности, но и... девушки. Чтобы облегчить жизнь слабому полу, Игараси введет в Curse of Darkness систему набора опыта. По его мнению, девушкам нравится прокачивать своих персонажей. Да и побеждать врагов будет проще – знай наращивай себе характеристики до максимума, а потом вам море по колено.





**Гектор – совсем даже не привычный нам пламенный борец с нечистью.**

## БОЛЬШЕ ADVENTURE!

В Lament of Innocence герой начинал игру с практически полным набором предметов – геймеру оставалось поразмыслить над тем, как наиболее эффективно их применить. В Curse of Darkness новые способности, очки опыта и предметы появляются по мере прохождения, что дает более полное ощущение исследования мира. К тому же, Curse of Darkness будет менее линейной, чем Lament of Innocence. Комнаты будут соединены между собой по всему замку, как и обычно. А еще герой сможет выходить за его пределы и изучать окрестности обиталища Дракулы.



игра о киборгах и наномашинах, еще один проект Кодзи Игараси на движке Lament of Innocence. Реабилитировать себя первый человек в команде разработчиков Castlevania собирается в Curse of Darkness.

Для начала сменился главный герой. Гектор когда-то помогал Дракуле, но затем разочаровался в нем и покинул Валахию. Вот только насладиться жизнью ему не удалось – Исаак последовал за ренегатом и отправил на тот свет его возлюбленную. Жажда мести обуяла Гектора, и он готов помчаться хоть на край света, хоть в замок Дракулы, – лишь бы отплатить за совершенное злодеяние. В этом ему будут помогать наши читатели, владеющие PlayStation 2 или Xbox.

### DEVIL FORGEMASTER HECTOR

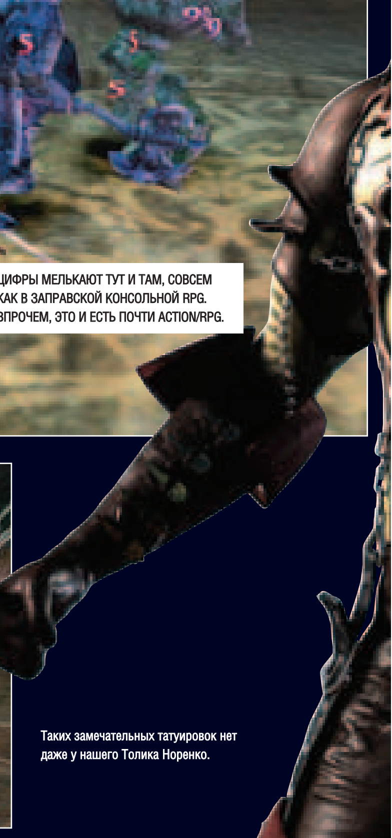
Гектор – совсем даже не привычный нам пламенный борец с нечистью. Хотя бы потому, что он умеет командовать ей. Способность героя создавать так называемых «невинных дьяволов» (innocent devils) – и есть, по сути, главное нововведение Curse of Darkness. Призванные вами существа (одно за раз) таскаются по пятам за Гектором, управляемые AI. Среди двух десятков видов дьяволов найдутся и хорошие бойцы, расшвыривающие врагов как котят, и ловкие помощники, справляющиеся с логическими загадками. Последнее особенно важно; ведь если помахать мечом герой может и сам, то продвинуться далее по уровню самостоятельно – совсем никак. И тогда можно позвать птицу – та умеет поднимать Гектора и переносить по воздуху на некоторое расстояние. Или отправить каменного гиганта разнести на куски запертую дверь. Открывать некоторые ящики может только дьявол, похожий на фею с крылышками. Так что без «невинных» помощничков не обойтись. Особенно это касается исследования уровней – получения доступа к секретным комнатам, отыскивания особо ценных предметов. Не догадались применить в определенном месте дьявола (или, что хуже, потеряли его в бою) – шанс упущен. Один в поле – все же воин, но навоюет он немного. Дьяволы-дьяволами, пускай и невинные, но Гектор должен поработать и своими руками. Для этого разработчики придумали ему набор серий ударов – достаточно банальный, но что с того? Комбо различаются по длине, но все заканчиваются добивающим ударом, который отбрасывает противника назад. Похоже скорее на



Цифры мелькают тут и там, совсем как в заправской консольной RPG. Впрочем, это и есть почти action/RPG.

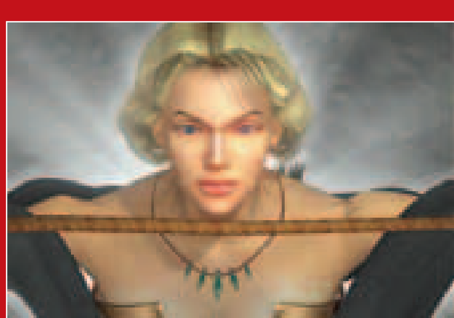


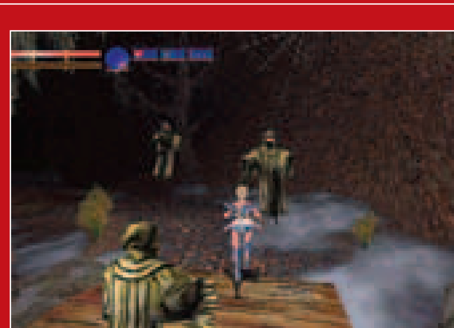
Таких замечательных татуировок нет даже у нашего Толика Норенко.

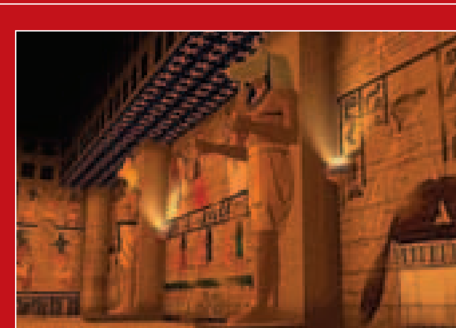


## CASTLEVANIA: RESURRECTION

В конце 90-х годов Konami Computer Entertainment of Kobe (KCEK) выдала общественности первую трехмерную игру серии – Castlevania 64. Она могла оказаться успешной, пресса была вполне удовлетворена обещаниями разработчиков, однако ближе к дате релиза выяснилось, что на доведение проекта до ума требуется слишком много сил и времени. В результате было принято решение сильно урезать игру – в том числе сократить количество уровней и отменить возможность управлять четырьмя разными персонажами. Castlevania 64 полностью разочаровала и геймеров, и журналистов. Не смогла завоевать их доверие и обновленная версия – Castlevania: Legacy of Darkness. Во многом поэтому Konami с тех пор и сосредоточилась на разработке двухмерных игр серии на GBA. Однако не стоит думать, что до Lament of Innocence ими дело и ограничивалось. В 1999 году Konami of America анонсировала Castlevania: Resurrection для Dreamcast. На тогдашней выставке E3 были продемонстрированы скриншоты из игры и впечатляющий видеоролик с геймплеем. Казалось, что уж теперь-то все ошибки будут исправлены. К сожалению, в июне 1999 года Konami отложила релиз игры до осени, затем перенесла его снова, а в марте 2001 года заморозила проект. Еще через пару месяцев игру впору было переименовывать в Castlevania: Cancellation. Что интересно, основной причиной отмены проекта стала даже не гибель Dreamcast (в 1999-2000 годах консоль еще держалась на плаву), а тот факт, что занималось им американское отделение компании. У него попросту не было ресурсов для доведения игры до ума, а в 2001 году это и вовсе потеряло всякий смысл. Новую игру, уже для PlayStation 2, делали японцы и с нуля.





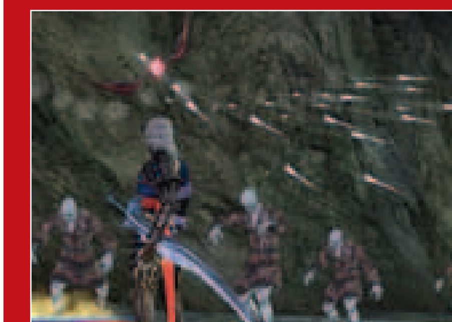




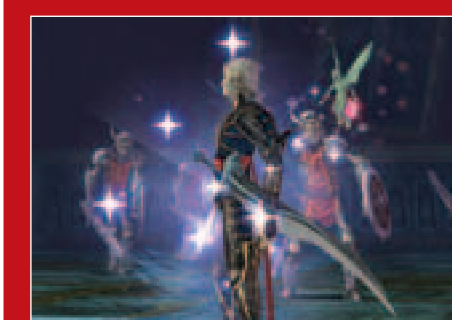
CASTLEVANIA : CURSE OF DARKNESS ПРИДЕТСЯ ПО ВКУСУ ГОТИЧЕСКИМ ДЕВОЧКАМ. ВОТ ТОЛЬКО ВОСПРОИЗВЕСТИ ТАКОЙ КОСТЮМ В ДОМАШНИХ УСЛОВИЯХ БУДЕТ НЕПРОСТО.

## СПАСАТЕЛИ, ВПЕРЕД!

Здесь вы можете видеть всех трех помощников, о которых Konami уже успела нам рассказать. Оставшиеся 17 ждут вас в финальной версии игры.







**Дьяволов можно удобно нацеливать на конкретных противников и предоставлять им право разбираться с ними.**

Dynasty Warriors, чем Devil May Cry. Некоторая глубина в системе боя, однако, присутствует. Например, некоторые враги умеют блокировать атаки. Чтобы победить их, необходимо нанести сначала спецудар, пробивающий защиту, а затем продолжить его серией атак, наносящих, собственно, урон. Имеется и специальный прием (в терминологии файтингов – launcher), подкидывающий врагов в воздух.

### INNOCENT DEVILS

Дьяволам можно назначать одну из трех моделей поведения – Auto, Support и Self-Defense. Режим Auto дает помощнику достаточно широкую свободу действий – тот слоняется вокруг и, завидев врага, может атаковать его. На рожон, однако, не лезет – чтобы не убили раньше времени. Такая модель идеальна для ситуаций, когда активная поддержка дьяволов не требуется.

Другой вариант – Support. В этом случае помощники бьются с вами рука об руку, завершая ваши серии ударов своими коронными приемами. Гектору тоже следует слегка менять свою тактику в зависимости от типа дьявола. Если каменный гигант хорош против наземных противников, то специально для птички против гадов лучше провести launcher-атаку, чтобы та затем добила их в воздухе.

Наконец, режим Self-Defense не просто переводит дьяволов в режим защиты. То есть, конечно, они никого не атакуют и уходят в перманентный блок, оказываясь бесполезными как активные помощники. Но зато их можно успешно применять в качестве мобильного живого щита. Например, в конце демо-версии, привезенной на E3, от огня дракона можно было прятаться лишь за спиной все того же каменного гиганта.

Дьяволам можно не только задавать модели поведения, но и приказывать напрямую. У всех помощников есть шкала магической энергии, а это означает, что они владеют весьма полезными заклинаниями. Та же птичка умеет сбрасывать бомбы на врагов. Дьяволов можно удобно нацеливать на конкретных противников и предоставлять им право разбираться с ними.

Прохождение action/adventure или игры схожего жанра с вызывае-



ДЛЯ ПОБЕДЫ НАД ОГРОМНЫМИ БОССАМИ ТРЕБУЕТСЯ ОСОБАЯ СНОРОВКА. ДЬЯВОЛЫ ТОЖЕ ПРИГОДЯТСЯ.



CASTLEVANIA ТРАДИЦИОННО ПОСВЯЩЕНА РАЗБОРКАМ С ГРАФОМ ДРАКУЛОЙ И ЕГО ПРИСПЕШНИКАМИ.

## НЕМНОГО О ДИЗАЙНЕ

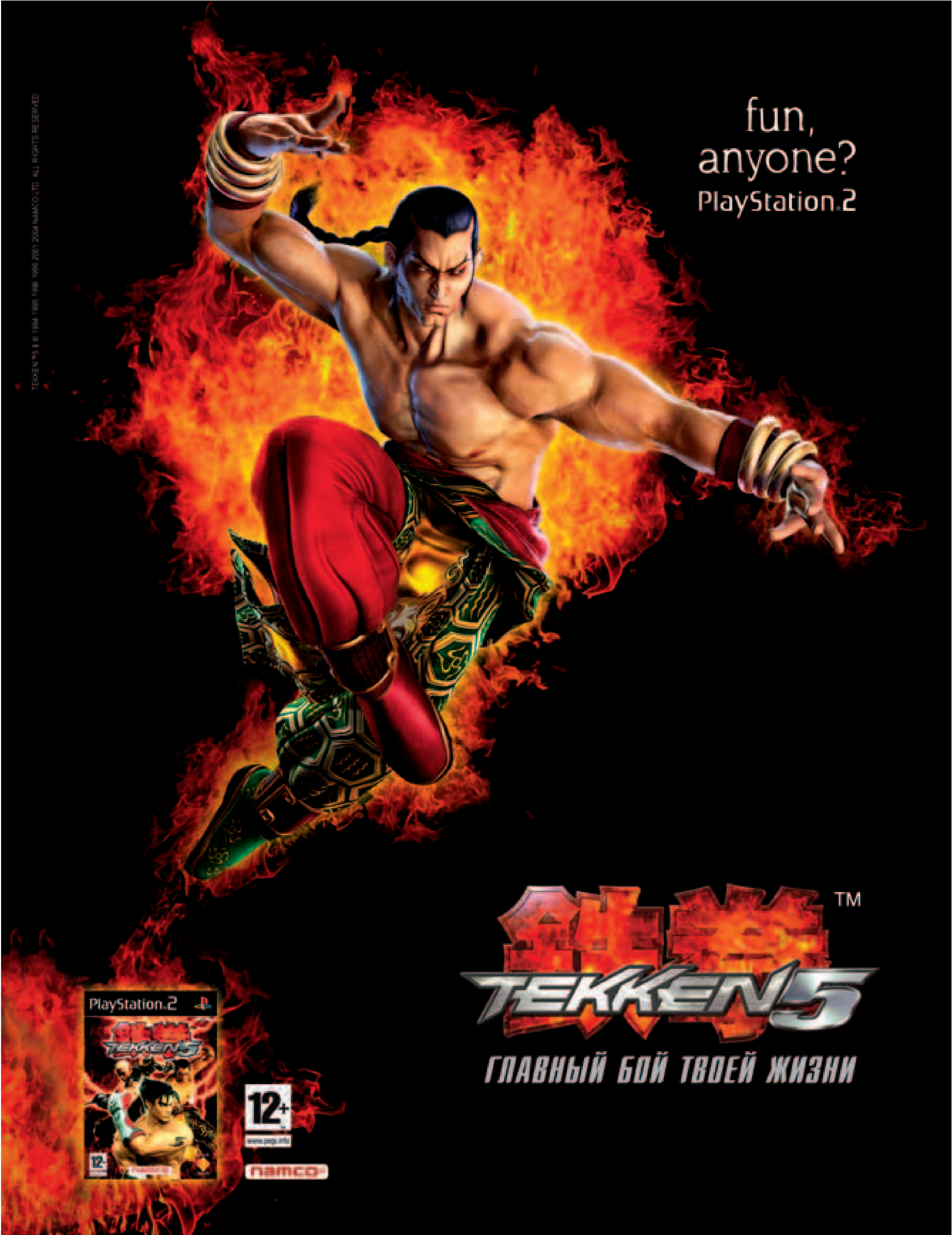
Как известно, параллельно с Castlevania: Curse of Darkness, Konami работает над новой игрой серии для Nintendo DS. И она не будет столь уж похожа на три предыдущих проекта, вышедших на Game Boy Advance. Дело в том, что бессменная художница серии, Аями Кодзима, не принимает участия в ее оформлении – вместо этого Konami заказала арт сторонней компании. Кодзи Игараси объясняет это решение тем, что Аями Кодзима слишком много сил тратит на работу над более приоритетной Curse of Darkness. Кроме того, исследования показывают, что аудитория портативных консолей от Nintendo несколько моложе, чем типичный поклонник Castlevania. Именно поэтому новая игра для DS оформляется так, чтобы она могла привлечь геймеров любого возраста. Работы же Кодзимы, как считает Игараси, годятся скорее для взрослых игроков.

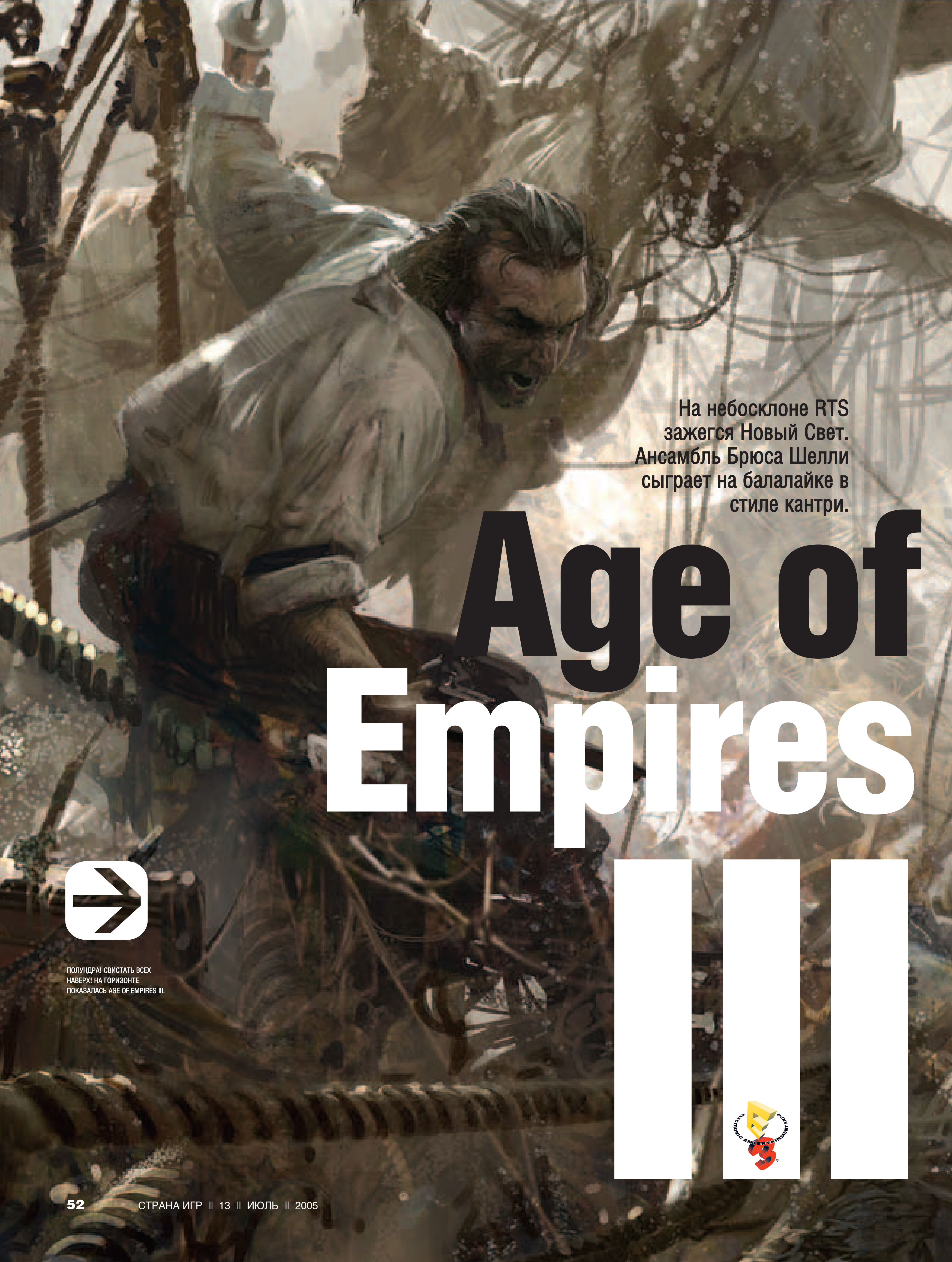
мыми при необходимости напарниками – не изобретение Кодзи Игараси. Еще в Donkey Kong Country было что-то подобное; можно вспомнить о сериале Dynasty Warriors. Да что там – две недели назад я писал об Onimusha: Dawn of Dreams, где главное нововведение – управление двумя бойцами сразу! Новая мода, не иначе. Castlevania: Curse of Darkness, однако, выделяется на фоне конкурентов разнообразием помощников и, что важнее, их функций. Вся эта система должна великолепно работать в случае, если не будет совершена очевидная ошибка – Гектора сделают слишком сильным и способным пройти игру в одиночку. Ожидать такого от Игараси странно, но его слова о том, что Nanobreaker был исключительно сложен, делают подозрения не такими уж беспочвенными. Проблемы у игры ожидаются и еще на одном фронте. Дело в том, что движок используется старый, опробованный в Castlevania: Lament of Innocence и Nanobreaker. Ничем особенным он не выделяется, и на фоне God of War и Onimusha: Dawn of Dreams игра будет смотреться не очень. Подтянуть проект до современного уровня могут дизайнеры уровней, монстров и боссов. Получается у них это или нет, вы можете оценить сами, разглядывая скриншоты. Лично меня они вполне устраивают, но требования к графике у всех геймеров разные. ■





СКЕЛЕТЫ ВЕРХОМ НА ДИНОЗАВРАХ? ЛУЧШЕ ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ИНТЕРФЕЙС УПРАВЛЕНИЯ ПОМОЩНИКОМ.


fun,
anyone?
PlayStation.2
TEKKEN 5
ГЛАВНЫЙ БОЙ ТВОЕЙ ЖИЗНИ
12+
namco



# Age of Empires III

На небосклоне RTS зажегся Новый Свет. Ансамбль Брюса Шелли сыграет на балалайке в стиле кантри.

ПОЛУНДРА! СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ! НА ГОРИЗОНТЕ ПОКАЗАЛАСЬ AGE OF EMPIRES III.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE


Автор:
**Илья Ченцов**
chen@gameland.ru




| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | RTS |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Microsoft |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Ensemble Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 8 |
| ДАТА ВЫХОДА: | вторая половина 2005 года |

ОНЛАЙН:
http://www.ageofempires3.com

# ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



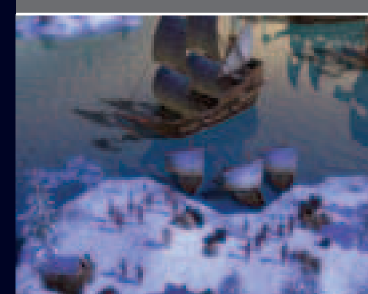
МОСКВА, ЗНАМО ДЕЛО, ОКРУЖЕНА ЛЕСАМИ И ЗАНЕСЕНА СНЕГАМИ. А МОСКВИЧКА (В ЦЕНТРЕ СНИМКА) РАЗГУЛИВАЕТ В ПЛАТЬЕ С ГОЛЫМИ ПО ЛОКОТЬ РУКАМИ! ХОТЯ ТОТ ФАКТ, ЧТО ЭТО МОЖНО РАЗЛИЧИТЬ НА СКРИНШОТЕ, ДОСТОИН УВАЖЕНИЯ.

**Названия многих игр вкупе с порядковым номером выглядят весьма парадоксально. Например, Final Fantasy XII. Если эта фантазия «последняя», то как могут быть «последними» одиннадцать предыдущих частей? Разработчики Age of Empires тоже отличились. В первой части они поведали нам о древности – то был век империй.**

Потом наступили Средние века – опять век империй. А теперь уже эпоха Возрождения на носу – и ведь все равно век империй! В чем же разница-то? Могли бы хоть подзаголовок какой ввернуть: «Покорение Америки» или там «Завоевание рая». Ибо в новой игре империалистические амбиции соперничающих держав направлены на колонизацию Нового Света. Эта страница истории для большинства европейских наций является скорее позорной, но стоит подменить учебник жестянкой с нарезкой из голливудских кинолент – и вот пред нами повествование о семье простых поселенцев, кочующих по обоим американским материкам в поисках места, которое они могли бы назвать своим домом. Эта увлекательная, захватывающая история разворачивается на фоне грандиозного противостояния мо-

## РУССКО-ТУРЕЦКАЯ БЕЗ ФАНДОРИНА

Среди заявленных наций – русские, немцы, испанцы, англичане, португальцы, французы, голландцы и представители Османской империи. Разумеется, некоторые из этих народов реально не боролись за господство в колониях: россияне, как известно, Аляску сами продали, а у турок хватало дел и на родине. Однако альтернативная история нынче в моде – вспомним хотя бы футуристических инков и ацтеков в Empire Earth II.





НЕБОЛЬШОЙ ЛИКБЕЗ: ВОЛОСЫ У СОЛДАТ, КОНЕЧНО, НЕ ВИЛИСЬ. ЭТО ПАРИК, ПРИЧЕМ ПРИСЫПАННЫЙ МУКОЙ.

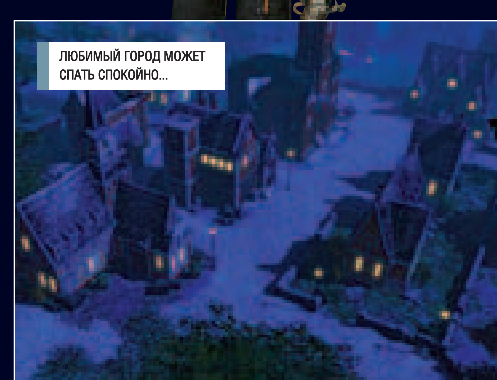
## Чем активнее вы завоевываете Америку, тем больше у вас будет возможностей для развития своих тылов в Европе.



РАЗРУШАТЬ ЗДАНИЯ И ГОРОДСКИЕ СТЕНЫ БЕЗ ПОМОЩИ ПУШЕК НЕВОЗМОЖНО.



ДЕМОНСТРАЦИЯ СРАЗУ ТРЕХ ЭФФЕКТОВ: ТУМАНА, ТЕНЕЙ И ОТРАЖЕНИЙ.



ЛЮБИМЫЙ ГОРОД МОЖЕТ СПАТЬ СПОКОЙНО...

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НЕ ТО ПРООБРАЗ ПЕНТАГОНА, НЕ ТО КОНТИНЕНТАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ПЕТРОПАВЛОВСКОЙ КРЕПОСТИ.



ВРЯД ЛИ AGE OF EMPIRES ПРЕВЗОЙДЕТ «КАЗАКОВ» ПО КОЛИЧЕСТВУ ЮНИТОВ, ЗАТО ПО КАЧЕСТВУ КАРТИНКИ С ДЕТИЩЕМ ENSEMBLE МАЛО ЧТО СРАВНИТСЯ.

## ИНДЕЙЦЫ: УБИТЬ ИЛИ СПОИТЬ?

Разумеется, игра, посвященная завоеванию Нового Света, не могла обойтись без Native Americans – индейцев, по-русски говоря. Однако сценария за краснокожих не существует, их можно лишь найти в ходе миссии и склонить на свою сторону. Ну, вы знаете, как это делается: зеркала, бусы, огненная вода... В общем, опять издеваются над коренными жителями – не люди это, а ресурсы какие-то... Кстати, известно ли вам, что в Канаде, например, только в самом конце XX века был отменен указ 1756 года, позволявший европейским поселенцам снимать скальпы с местных индейцев?

гущественных империй, жаждущих власти на только что открытых землях. В ролях...
Ну, в ролях у нас, как водится, трехмерные модели, притом весьма неплохо выглядящие даже на крупных планах (в роликах на движке). Все-таки первое, чем Age of Empires III привлекает к себе, – это графика. Трехмерная картинка, кажется, достигает четкости, которую мы привыкли ждать от немасштабированных спрайтов. Полет сбитого всадника поражает так, как будто бы ядро попало не в него, а в нас – неужели это «физика тряпичной куклы»? Ядро, кстати, потом еще катится по земле, а в конце своего скорбного пути может и утонуть в речке (не удивлюсь, если при этом оно пришибет еще и нерасторопную рыбку).
Персонажей, как известно, создают моделлеры, за физику отвечают программисты, а вот как кличут людей, делающих в играх погоду? Отвечают ли за снег snowman'ы, а за лучи солнца rayman'ы? Впрочем, как бы они ни назывались, их труд в AoE III заметен при взгляде на любой скриншот. Америка – континент большой (точнее, даже два), так что работа нашлась и снегосыпам, и дожделеям, и пускальщикам ряби по воде. Хотя погода и не оказывает влияния на игровой процесс, слово «атмосфера» в применении к «Третьему веку империй» приобретает самое прямое значение – если действие происходит летом, вы обязательно почувствуете удушливую летнюю жару и воочию представите, каково приходится солдатам в тяжелых мундирах.

### ДОРОГАЯ МОЯ СТОЛИЦА

От темы вспотевших солдат перейдем к вопросам более приятным. Какими новыми «фишками» удивит знатоков серии команда Брюса Шелли?
Ключевое нововведение в Age of Empires III – Home City, родной город в Старом Свете. Напишите письмо бургомистру Берлина – и он с радостью пришлет вам солдат или припасов (разумеется, если вы играете за Германию). Кроме того, в игре будет существовать наипрямейшая зависимость между вашими успехами и благосостоянием вашей далекой родины. Чем ак-



НАШИ ЖЕНЫ – ПУШКИ ЗАРЯЖЕНЫ! РУССКИХ ДЕМИУРГИ ИЗ ENSEMBLE НЕ ЗАБЫЛИ. МЫ НЕСКАЗАННО РАДЫ ЭТОМУ!

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



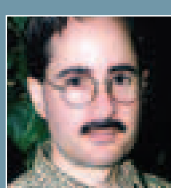
ВРЕМЯ ДЕЙСТВИЯ AGE OF EMPIRES III ЗАХВАТЫВАЕТ И ПЕРИОД, ОПИСЫВАЕМЫЙ В SID MEIER'S PIRATES.



AGE OF EMPIRES III – ХАЛИФ НА ЧАС ИЛИ ГРЯДУЩИЙ ХИТ СЕЗОНА? МЫ ДУМАЕМ, ЧТО СКОРЕЕ ВТОРОЕ, НЕЖЕЛИ ПЕРВОЕ.

## ДИЗАЙНЕРЫ ИМПЕРИЙ

Даже при мимолетном взгляде на любую часть Age of Empires можно заметить сходство игры с Civilization и Empire Earth – все три сериала объединяет атмосфера «игры в историю». И это неспроста – ведь их создатели долгое время работали вместе. Брюс Шелли (слева), продюсер серии Age of Empires, трудился с Сидом Мейером (в центре) над «Цивилизацией», а Рик Гудман, ведущий дизайнер первого «Века империй», впоследствии основал студию, создавшую Empire Earth.




ПОСЕЛЕНЦЫ НАБРЕЛИ НА ИНДЕЙСКИЕ ВИГВАМЫ. ВОЗМОЖНО, СЕЙЧАС БЛЕДНОЛИЦЫЕ УЗНАЮТ ТАЙНУ КАРТОФЕЛЯ ИЛИ ТАБАКА.

тивнее вы завоевываете Америку, тем больше у вас будет возможностей для развития своих тылов в Европе. Если, скажем, в Warhammer 40.000: Dawn of War о наличии орбитальной базы космических десантников напоминали только сбрасываемые оттуда посадочные модули, то в AoE III вашей «базой»-столицей можно полюбоваться, а также непосредственно поучаствовать в ее строительстве, расходуя набранные очки опыта на прокачку. Прямо-таки RPG-персонаж получается (авторам тоже нравится это сравнение). Сходство с ролевой игрой усугубляется и тем, что Home City существует вне отдельных миссий, его позволено использовать и в сетевой игре.

### ВАГОН И МАЛЕНЬКАЯ ТЕЛЕЖКА ОПЫТА

Очки опыта, кстати, будут начисляться игроку не только за военные успехи. На каждой игровой карте есть несколько дорог, на которых находятся так называемые trading spots – «места торговли». Если вы возведете там post (грубо говоря, рынок), то каждая проезжающая мимо него тележка с товарами будет добавлять вам опыта. Позже дороги станут более благоустроенными, а в дальнейшем превратятся в рельсовые пути, по которым покатятся влекомые пыхтящими паровозами поезда. Проведя определенные исследования, вы сможете добиться того, чтобы торговля приносила вам не опыт, а материальные ресурсы: пищу или дерево. Система же обычной добычи ресурсов отныне упрощена. Теперь мясо убитого животного, спиленный лес и добытое золото не обязательно нести на склад – они перемещаются в ваши закрома сразу, как только работники забирают их.

### БЬЕМСЯ ПО СТАРИНКЕ

Сражения же, хоть и выглядят отменно, особых сюрпризов не сулят. Численность войск, по современным меркам, небольшая – до 250 бойцов на игрока. Подразделения умеют выстраиваться в исторически корректные боевые порядки. Например, мушкетеры атакуют двумя шеренгами – первая, выстрелив, приседает и перезаряжает ружья, пока палит вторая. Авторы особо упирают на честность искусственного интеллекта: компьютерный противник лишен возможности видеть всю карту, и ему, так же как и вам, приходится вести разведку. Экономически AI тоже находится в равных условиях с игроком – ресурсы не берутся ниоткуда, кремниевый оппонент должен либо собирать их, либо запрашивать подмогу с родины (но на тех же условиях, что и геймер). Виртуальные полководцы, принадлежащие к разным нациям, обладают

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

## ЭЛЕКТРОННЫЙ МОЗГ ЛОМАЕТ СТЕНКУ



На E3 по нашей просьбе Алексей «Mac Fank» Яремчук, хорошо знакомый читателям ныне закрытого журнала Official PlayStation Magazine, задал несколько вопросов Джерому Джонсу, гейм-дизайнеру Age of Empires III:

**Рынок PC-игр ломится от изобилия RTS, однако серия Age of Empires известна всем. Как можно объяснить такой успех?**
Секрет, я думаю, кроется в нашем подходе к разработке. Мы стараемся довести до совершенства как сами игры, так и концепции, лежащие в их основе. Все сотрудники нашей компании неустанно играют в игры, которые сами же и создают. В результате мы набираемся опыта и видим, какая система геймплея работает лучше всего.

**Есть ли связь между мощностью моего компьютера и количеством юнитов, которыми я смогу управлять?**
Если что и зависит от показателей конкретной машины – так это графика. То есть на слабом компьютере вы, возможно, не увидите сложных эффектов с тенями, но в вашем распоряжении будет все то же количество юнитов. Будут минимальные требования к компьютеру и рекомендуемые. Мы тратим уйму времени, стараясь сделать так, чтобы минимальные требования были настолько низки, насколько это возможно. Мы планируем опробовать различные методы, которые позволили бы запустить игру даже на хилом компьютере.

**А как насчет искусственного интеллекта? Стал ли он умнее или быстрее?**
AI уже достаточно хорош, однако ему еще предстоит пройти некоторую доработку. Недавно я как раз проходил один из сценариев, и заметил, что компьютерный противник весьма и весьма умен. К примеру, он может пробить городскую стену и, проникнув внутрь через проход, начать атаковать крестьян. AI также способен доставлять ресурсы из собственного родного города. Искусственный интеллект [в AoEIII] – это большой шаг вперед по сравнению с нашими предыдущими проектами.



В КОИ-ТО ВЕКИ КОРАБЛЬ В RTS НЕ ПОДПЛЫВАЕТ ВПЛОТНУЮ К БЕРЕГУ, А ВЫСЫЛАЕТ ШЛЮПКИ.



ПЕЙЗАЖИ, СОЗДАННЫЕ ГЕНЕРАТОРОМ СЛУЧАЙНЫХ КАРТ, НИЧУТЬ НЕ МЕНЕЕ УБЕДИТЕЛЬНЫ, ЧЕМ ПЛОДЫ ТРУДОВ ДИЗАЙНЕРОВ.

**Полет сбитого всадника поражает так, как будто бы ядро попало не в него, а в нас – неужели это «физика тряпичной куклы»?**

уникальными характерами. Иван (вероятно, речь идет об «Иване Грозном, прозванном за свою жестокость Четвертым»), упорен в своих атаках. Английская королева Елизавета склонна к заключению альянсов. Надменный Наполеон, обнаружив слабину в линии обороны противника, непременно предупредит его перед сражением – все равно ведь враг по-французски не понимает! Неизвестно, правда, будет ли поведение AI меняться в соответствии с исторической сменой правителей.

### ЧЕЛОВЕК С РУЖЬЕМ И ДРУГИЕ

Различия воюющих сторон не ограничиваются темпераментом их предводителей. Для всех наций припасены свои бонусы, каждая страна может похвастаться и уникальными видами войск. Или даже не совсем войск: французский горожанин, Coureur, в отличие от поселенцев других народов, носит с собой ружье и может при случае отбиться от волка или аллигатора, в зубах которых погибли бы, например, безоружные россияне (Что? Да мы медведя голыми руками...). Русских разработчики, вероятно, перепутали с китайцами, ибо наделили наших соотечественников способностью тренировать мирное и военное население сразу большими группами. Впрочем, турки не отстают – им горожане вообще достаются бесплатно. Ну, при трех женах на человека оно и понятно... Испанцы могут чаще получать помощь из столицы, а голландцы строят банки для «добычи бесплатных денег». А вот итальянцев, хоть я и упомянул в начале статьи про эпоху Возрождения, в игре не будет. Обитатели «резинового сапога» будут переживать свой культурный расцвет исключительно в новой «Цивилизации». Интересно, что из доступных материалов по игре совершенно непонятно, будут ли присутствовать чернокожие рабы. Индейцы – да, упоминаются (смотрите врезку), хотя и в весьма нейтральном контексте, а про «дядюшек Томов» ни слова. Age of Empires III, правда, заканчивается за несколько лет до начала войны Севера с Югом, но рабство-то существовало гораздо раньше... Неужели Ensemble опять вырывает странички из учебника? Или подручные Брюса Шелли готовят нам сюрприз? Надеюсь, верным окажется второй вариант. Будет крайне неприятно, если под видом игровых условностей нам подсунут лицемерную цензуру. Ведь когда игры становятся внешне похожими на настоящую жизнь, хочется, чтобы этому соответствовало и их внутреннее наполнение. И речь идет не только о физике прошибающего дом ядра. ■

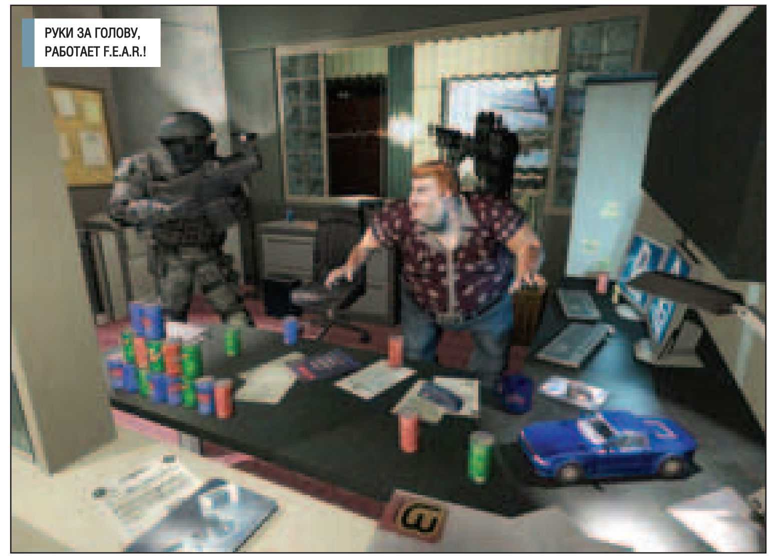

THE
ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА
FALL
Конец Света наступил.
Жизнь продолжается.
- новейшая постапокалиптическая RPG с нелинейным сюжетом;
- новая система боя, неограниченные тактические возможности;
- уникальное взаимодействие персонажей с окружающим миром;
- более 500 единиц различного оружия и амуниции;
- свободно плавающая камера с различными уровнями масштабирования;
- интуитивное управление;
- 5 уровней сложности;
- ошеломляющий 3D-звук.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

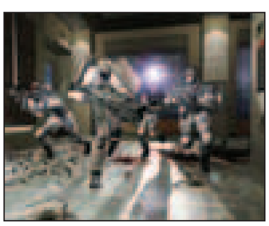
Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru




ПОКА ЧТО МЫ ТЕРЯЕМСЯ В ДОГАДКАХ, ДАДУТ ЛИ НАМ ПОКАТАТЬСЯ НА МАШИНАХ ИЛИ ТЕХНИКА БУДЕТ ФИГУРИРОВАТЬ ТОЛЬКО В РОЛИКАХ.


РУКИ ЗА ГОЛОВУ, РАБОТАЕТ F.E.A.R.!

# F.E.A.R.



## На новом уровне

Сразу после завершения E3 Кевин Стивенс (Kevin Stevens), занимающий в Monolith должность ответственного за технологические разработки, заявил в интервью для сайта http://www.g4tv.com о том, что сейчас в руках программистов студии есть инструментарий, позволяющий им портировать F.E.A.R. на некую консоль нового поколения. Назвать платформу он отказался, но заметил, что это будет «не та консоль, на которой вы могли поиграть во время выставки».

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | FPS |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Vivendi |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Monolith Productions |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ДАТА ВЫХОДА: | 2 сентября 2005 года |

ОНЛАЙН:
http://www.whatisfear.com

Мы, как и прочие геймеры, мучались неизвестностью, едва увидели первый ролик из игры F.E.A.R. На E3'2005 сомнения разрешились. Стремясь поскорее рассеять туман, окутавший таинственный проект студии Monolith, ответственно заявляем: да, именно такой была бы игра по фильму «Звонок», если бы ее создание доверили авторам «Матрицы». Или наоборот. Впрочем, сейчас это уже не очень важно: разработчики наконец-то показали миру свое детище и даже позволили всем страждущим поковырять его ногтем. Грех было упускать этот замечательный шанс, тем более что очередь к стенду Vivendi оказалась намного меньше той, что выстроилась, к примеру, возле павильона с надписью Quake 4.
Титул «Игра выставки», которым наградили проект, просто так не дается – почетное звание заслужить надо. F.E.A.R в его пугающе-притягательном обличье, скорее всего, перерастет из Best of E3'2005 в лучшую игру года, но это – дело будущего. А пока перед тобой компьютер с F.E.A.R., мысли о наградах, которые получит проект после выхода, улетучиваются сами собой. Пальцы уверенно ложатся на клавиши и начинается...

## В ТЕМНОМ-ТЕМНОМ ГОРОДЕ

Для начала немного о завязке. Однажды, в одном весьма секретном НИИ космических технологий, произошло чрезвычайное происшествие: при таинственных обстоятельствах сотрудники «почтового ящика» стали заложниками каких-то таинственных террористов. Как водится в таких случаях, правительство направило в здание комплекса элитный отряд коммандос для спасения людей. Спецназовцы должны были установить причины инцидента и освободить пленников. Через пару часов связь с военными прервалась, а чуть позже в квартире главного героя зазвонил телефон: голос в трубке попросил его прибыть в центр подготовки операции по розыску сгинувших без вести солдат.


ТАКИЕ КАРТИНЫ НАМ БУДУТ ВСТРЕЧАТЬСЯ ЧАЩЕ, ЧЕМ ХОТЕЛОСЬ БЫ.







ТОЛЬКО ЧТО НА ЭТОМ МЕСТЕ СТОЯЛ... ЧЕЛОВЕК.

## Их оставалось только трое

По заявлениям разработчиков, большую часть игры нам придется преодолевать в гордом одиночестве. Однако время от времени нам позволят опереться на верное плечо соратника. Правило «одна голова – хорошо, а две-три – лучше» еще никто не отменял, и потому на некоторых этапах главному герою подсобят снайпер Джин Сун-Квон, пилот Спен Янковски и пиротехник Дуглас Холидэй. Последний обладает весьма интересной и, видимо, очень полезной способностью – выслеживать противников или просто нужных людей по оставляемым ими следам.

## НА ТЕМНОЙ-ТЕМНОЙ ЛЕСТНИЦЕ

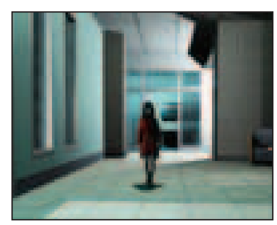
Действие единственного «живого» уровня, по которому нам дали побродить представители Vivendi, происходит в упомянутом злополучном институте. Первые минуты путешествия по закоулкам мрачного здания оставляют неизгладимые впечатления. «Шутер как шутер», – думаешь поначалу, без продыху отстреливая противников и опасливо шурша по комнатам, усыпанным осколками битого стекла. Но таинственные шорохи, мелькающие тени и чувство, что за тобой кто-то наблюдает, быстро настраивают на совершенно иной лад. Когда прямо перед носом вырастает фигура человека и столь же неожиданно растворяется во тьме, рука невольно вздрагивает и пальцы еще крепче впиваются в хрупкий пластик мыши. Несколько раз за время прохождения демо-версии прямо из темноты появлялась и исчезала в ней маленькая девочка, которая, думается, играет ведущую роль во всей этой загадочной истории. Чувства сложно описать словами: будто смотришь леденящий душу кинофильм. Недаром разработчиков вдохновлял «Звонок». Кому-то покажется, что главные достоинства проекта Monolith – это великолепный физический движок и россыпи игровых мелочей, от которых сердце уходит в пятки. Но это не так! Из сонма других шутеров от первого лица F.E.A.R. выделяют, прежде всего, причудливая обстановка и какая-то недосказанность, сквозящая почти в каждой заскриптованной сцене. На них, будто на нитку с бусами, нанизываются многочисленные игровые «фишки», вроде замедления времени и возможности расколотить вдребезги едва ли не любой предмет. Разработчики не забывают про графические навороты и геймплей, присущий энергичному шутеру, но основной упор делают на тонкую режиссуру и дикой силы сюжет.




ЭЛЕМЕНТЫ ФАЙТИНГА В FPS. И ТАКОЕ ВОЗМОЖНО!

## СИЛЬНЕЕ СТРАХА

Впрочем, от технических подробностей все равно никуда не деться,



### Они рядом

Ни один солидный FPS не обходится без внушительного бестиария, в который входит десяток-полтора разнообразных чудовищ. Вполне возможно, что F.E.A.R. нарушит эту традицию. Пока все скриншоты и ролики свидетельствуют о том, что противники в игре – живые или полуживые люди. А главной злодейкой, вероятно, окажется маленькая девочка, здорово смахивающая на героиню фильма «Звонок».



ОТЛИЧНАЯ ДЕМОНСТРАЦИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДВИЖКА ИГРЫ НА СТАТИЧНОЙ КАРТИНКЕ.



### Сила слова

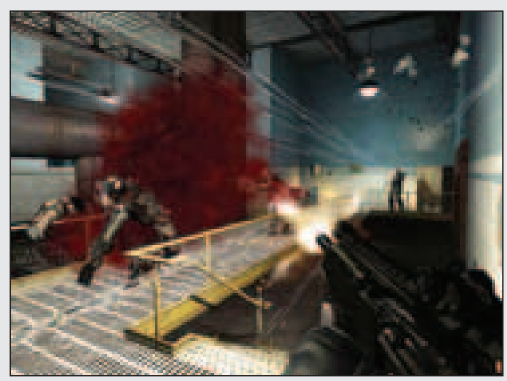
Аббревиатура F.E.A.R. – это название специального подразделения, которое по всему миру расследует происшествия, связанные с паранормальными явлениями. Ведущий дизайнер Monolith – Грэг Хаббард (Craig Hubbard) – вспоминает, что имя для игры придумали сразу после начала разработки и его одобрили все сотрудники компании. «Наша игра – это увлекательное повествование, в котором экшн смешивается с мистикой, а обыденные вещи могут оказаться вовсе не такими, какими мы привыкли их видеть», – утверждает Грэг.

**Чувства сложно описать словами: будто смотришь леденящий душу фильм.**



### Ломать – не строить

Полному разрушению в F.E.A.R. подвержены не только стены и мебель, но и живые противники. При желании (а оно у вас обязательно возникнет) можно отстрелить ноги, руки или голову любому негодяю. А если взорвать рядом с солдатами гранату и включить режим замедления времени, вы увидите, как прямо над головой с тихим свистом проносятся куски арматуры и части человеческих тел. В арсенале игрока присутствуют многочисленные виды оружия: от легких пистолетов и до мощных ручных ракетниц. Осталось дождаться релиза и разнести в пух и прах все, что под руку попадется.





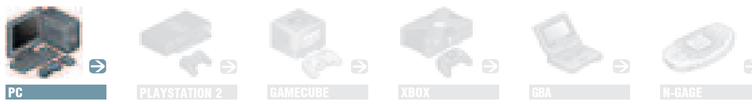
ДЕЛАТЬ FPS БЕЗ BULLET-TIME – МОВЕТОН. В MONOLITH ПРЕКРАСНО ЭТО ЗНАЮТ.

поэтому на них остановимся подробнее. Первое, на что обращаешь внимание во время игры, – искусственный интеллект: поведение врагов кажется вполне осмысленным. Они не упускают возможности напасть из-за угла на зазевавшегося героя и довольно успешно выбивают из него очки здоровья. Графический движок F.E.A.R., в основе которого лежит знаменитый Havok 2, поддерживает все новомодные эффекты DirectX 9 и смотрится не хуже фаворита сезона осень-зима 2004 – Half-Life 2. Взгляните на скриншоты – в движении и вовсе сказка. Физическая модель позволяет делать с окружающим миром все что душе угодно: ломать мебель, бить стекла и устраивать баррикады в узких коридорах. Это не просто еще один графический спецэффект, но игровая особенность, которую можно и нужно использовать в своих интересах.

### FPS-РЕВОЛЮЦИЯ

Пока все идет к тому, что F.E.A.R. станет не проходным horror-FPS, а преобразит жанр. «Вы знаете настоящее значение слова «страх»?» – спрашивают создатели игры на первой странице своего сайта. Если нет, то готовьтесь к встрече с First Encounter Assault Recoon, или просто F.E.A.R. ■


Juiced™
www.juiced-racing.com
www.juiced-racing.ru
Get the edge with Juiced and the Intel® Pentium® 4 processor with HT Technology, together delivering incredibly realistic racing.
THQ
www.thq.co.uk
PC CD ROM
POWERED BY gamespy
juice games
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. Juice Games and its logo are trademarks of Juice Games Ltd. All rights reserved. Pentium, Intel, and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.
Juiced and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@buka.ru).
Бука




Автор:
**Restless**
restless@yandex.ru




ПОДЛОДКУ НА ГЛУБИНЕ МОГУТ ОБНАРУЖИТЬ ТОЛЬКО САМОЛЕТЫ-РАЗВЕДЧИКИ И ЭСМИНЦЫ С СОНАРАМИ.


НА СЛУЧАЙ, ЕСЛИ ВЫ ЗАХОТИТЕ ПОСТРЕЛЯТЬ В СВОИХ, В НАСТРОЙКАХ ЕСТЬ ОТДЕЛЬНАЯ КНОПКА.

# Стальные Монстры (Pacific Storm)



## Мастерская оружия

**Выбор техники в игре и так велик, но его можно расширить еще больше. Вы обязательно воспользуетесь одной очень интересной опцией. Допустим, вы командуете японской армией и в распоряжении у вас есть самолет Ки-61. Благодаря специальному редактору, из него можно сделать как истребитель, так и перехватчик. Для этого достаточно заменить вооружение и двигатель. Также редактор позволит, например, поставить на корабли сонары, оснастить авиацию дополнительной броней на бензобаке и многое другое.**

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | RTS / simulation |
| **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** | не объявлен |
| **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** | «Бука» |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Lesta Studio |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** | 1 |
| **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** | осень 2005 года |

**ОНЛАЙН:**
http://www.steelmonsters.com

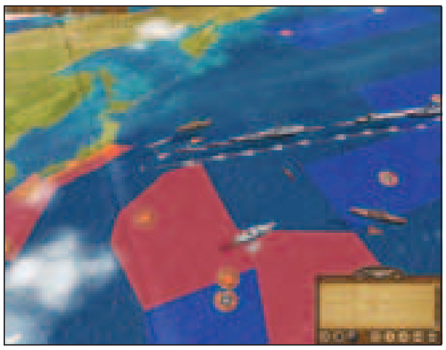
Люблю тебя, Петра творенье...» – плакатами с этими бессмертными словами увешан весь Питер. Зелень Васильевского острова и белые ночи заставляли забыть обо всем. Единственное, о чем нельзя забыть, – полюбоваться этой красотой мы смогли благодаря компании Lesta Studio. Ее представители любезно пригласили «СИ» в гости на чашечку чая и заодно предложили поиграть в «Стальных монстров». Ну как тут откажешься?

Жанр игры определить непросто – это какой-то сплав стратегии, тактики и симулятора. А повествуют «Стальные монстры» о боях Второй мировой войны, точнее, о воздушных и морских сражениях в Тихом океане и у берегов Австралии. Именно на этой территории выясняли отношения американцы и японцы, поэтому в игре есть только эти две стороны. За кого бы вы ни играли, очень удобно пользоваться планировщиком уровней. Он позволяет произвольно размещать на карте любое количество юнитов для каждой из стран. Можно даже поиздеваться над врагом, поставив десять его кораблей рядом с пятьюдесятью своими авианосцами.

Если же не хочется напрягать фантазию, начните игру в «свободную» или «историческую» кампании. Первая – простая обучалка. Во второй же расстановка сил предельно приближена к подлинной. Есть и все ключевые битвы того периода: Перл Харбор, естественно, не забыт. Играть, следуя правде жизни, сложнее всего, но, в конце концов, «Стальные монстры» – это наполовину варгейм. В любой кампании вам будут доступны три режима. Начинаете вы со стратегии: на мониторе можно видеть лишь бумажную карту. Все выглядит так, словно на столе разложили настоящую план-схему. Заточенный карандаш в углу придает особую живость картинке. Корабли и самолеты отображаются специальными «фишками», вроде тех, что используют варгеймеры. Последним приходится выбрасывать


ДАЖЕ НАДЕЖНЫЕ САМОЛЕТЫ ПОРОЙ РАЗВАЛИВАЮТСЯ В ВОЗДУХЕ.



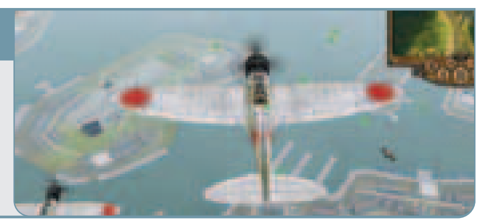




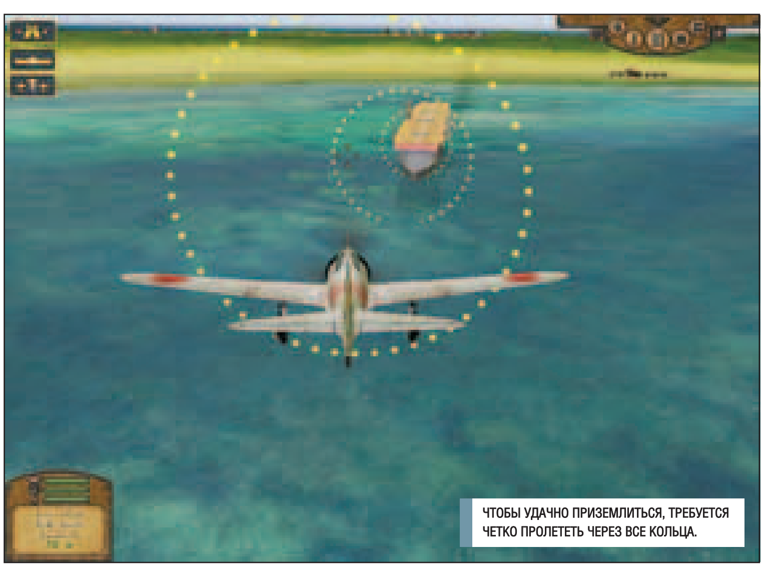
ПОСЛЕ БИТВЫ ИЗ-ЗА ДЫМА ОТ ПОДБИТЫХ САМОЛЕТОВ НАДОЛГО УХУДШАЕТСЯ ВИДИМОСТЬ.

## Свой учебник истории

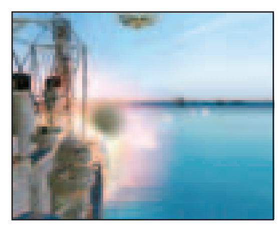
**«Историческая» кампания, благодаря своей насыщенности, – наиболее привлекательная часть игры. Есть у нее и еще одно преимущество: вы можете изменять ход событий. Например, воюя за американцев, при должном умении можно отразить все атаки японцев на Перл Харбор и спасти личный состав от, казалось бы, неминуемой гибели.**



кучу денег на покупку всяческих моделек – вы же избавлены от больших затрат.
Разобравшись с управлением, бросайте технику на врага. Компьютер вас тут же спросит: «Провести автобитву или переключиться в режим тактики?» При желании всю игру можно пройти, пользуясь лишь макетами кораблей в масштабе 1*10'000. Компьютер взвешивает силы весьма правдоподобно, и на него можно положиться.
Если же вам не хочется доверять судьбы подчиненных искусственному интеллекту, переходите в тактический режим. Он представляет собой... почти классическую RTS (в отличие от большинства реально-временных стратегий, наземных юнитов здесь нет, зато хватает морских и воздушных). Большой выбор техники и вооружения позволяет проводить хитроумные операции под кодовыми названиями «Смерть узкоглазым» или «Янки, гоу хоум!».
Отдав все необходимые указания в тактическом режиме, чтобы не заскучать, можно перейти в режим симулятора. Смело вселяйтесь в пилота самолета или стрелка зенитки крейсера. Вся боевая техника воспроизведена в игре по существующим чертежам. Честь и хвала разработчикам за реалистичность картинки и физической модели. Даже японскими камикадзе нелегко управлять: точно угодить в корабль – очень сложная задача.
Создатели «монстров» приложили немало усилий, чтобы огнестрельные орудия, сами корабли и самолеты выглядели правдоподобно. Детализация – на самом высоком уровне: видны даже крошечные человечки, бегающие по палубе кораблей. Крупные сражения с 200 самолетами и 40 морскими судами спокойно потянет машина с 768 мегабайтами оперативки. Достаточно скромно по сегодняшним меркам.
Сразу после первой победы в голову закрадывается закономерный вопрос: «Почему я пошел в институт, а не на флот?». К счастью, эти мысли улетучиваются, как только заново садишься за «Стальных монстров». Нюхнуть пороху можно и здесь! ■



ЧТОБЫ УДАЧНО ПРИЗЕМЛИТЬСЯ, ТРЕБУЕТСЯ ЧЕТКО ПРОЛЕТЕТЬ ЧЕРЕЗ ВСЕ КОЛЬЦА.



### Матросом быть непросто

**Во времена ВОВ корабельные зенитки наводились на цель вручную – крайне медленно и трудно. Один из матросов крутил тяжелые шестерни, чтобы дуло повернулось в направлении вражеского истребителя. В «Стальных монстрах», сев в первый раз за гашетку зенитки, ощущаешь сильное неудобство: мушка прицела двигается слишком медленно. Но скоро привыкаешь и осознаешь, что перед тобой настоящая историческая игра, а не тупой шутер.**



БЕЛЫЙ В ФАВОРЕ. ДВОЕ ДРУГИХ ЗАВИДУЮТ.


ЧЕМ БОЛЬШЕ СТАМИНЫ У ВАШЕГО ПИТОМЦА, ТЕМ ДАЛЬШЕ ВЫ С НИМ ПРОДВИНЕТЕСЬ В ИССЛЕДОВАНИИ БЛИЗЛЕЖАЩИХ РАЙОНОВ.



СОТНИ РАЗНООБРАЗНЫХ АКСЕССУАРОВ ОБЕСПЕЧАТ УНИКАЛЬНУЮ ВНЕШНОСТЬ КАЖДОМУ ВАШЕМУ ПЕСИКУ.





Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru




| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Nintendo DS |
| ЖАНР: | life sim |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Nintendo |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Новый диск» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Nintendo |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | 22 августа 2005 года (США) |

ОНЛАЙН:
http://www.nintendo.co.jp/ds/adgj

# Nintendogs

**«Nintendo DS – это платформа для игр, а не мультимедийный центр...» Только вот Nintendogs – не игра.**

Да, не игра. В Nintendogs нельзя выиграть. В Nintendogs нет конкретной цели, нет сюжетной линии, чтобы вести вас за собой. В Nintendogs есть лишь собаки. И если вы любите собак, вы просто не сможете не полюбить Nintendogs. Не зря же Nintendo на выставке E3 2005 представила этот проект как ключевой в своей линейке для двухэкранной консоли.

## САМО ОЧАРОВАНИЕ

Вы, конечно, уже посмотрели на скриншоты – и, возможно, отметили, насколько милы нинтендощеночки. Если нет, то несомненно убедитесь в этом, увидев их в движении, – потому что анимация, мимика и, простите, озвучка настолько бесподобны, что заставляют поверить в реальность фигурок на экране.

Что же предстоит делать с виртуальными питомцами? Да все то же, что и с настоящими собаками! Кормить, ласкать, играть с ними, выгуливать, мыть, дрессировать – любой собаковод со всем этим знаком не понаслышке.

## «ТЫ ПРОСТО НЕ УМЕЕШЬ ИХ ГОТОВИТЬ»

В первую очередь, конечно же, собаку надо приобрести и дать ей имя. Здесь находит свое применение встроенный в DS микрофон: произнесите кличку собаки несколько раз – и она начнет на нее отзываться. Аналогично с дрессировкой – выучив новое действие, щенок будет ждать от вас голосового идентификатора для команды. Сами же команды инициируются непосредственным общением с вашим питомцем при помощи стилуса. Штрих сверху вниз – и после нескольких попыток виртуальный друг человека усвоит первую команду – «сидеть». Чему его научить дальше – дело ваше; за один день питомец способен запомнить до четырех новых команд.

Не обойдется и без классической игры в «апорт». Вы швыряете стилусом предметы – будь то теннисный мячик, палка, кость или фрисби, – а хвостатый друг, если воспитание позволяет, – не только ловит их в полете, но и приносит назад. За подобными играми, упрочняющими связь между вами, хозяином, и вашим верным другом, нинтендособакой, и проходит большая часть времени.

Как и реальную собаку, виртуальную тоже необходимо выгуливать. Для этого предстоит выбрать маршрут – учитывая поначалу низкий показатель усталости питомца (иными сло-

## Хит? Суперхит!

**Сказать, что Nintendogs успешны – не сказать ничего. Кавайные собачки покорили Страну восходящего солнца! Авторитетнейший японский журнал Famitsu поставил «нинтендособакам» высший балл – 40/40, чего до этого удостаивались лишь четыре игры за всю историю индустрии (The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Soul Calibur, Vagrant Story и The Legend of Zelda: Wind Waker). После выхода Nintendogs продажи Nintendo DS выросли более чем в пять раз по сравнению с несколькими предыдущими неделями, превысили продажи PSP и даже PlayStation 2. Звучит убедительно?**






ДЛЯ УСПЕХА В СОРЕВНОВАНИЯХ НЕОБХОДИМЫ УСЕРДНЫЕ ТРЕНИРОВКИ.



В ОДНОМ КАРТРИДЖЕ NINTENDOGS ЖИВЕТ НЕ ОДНА СОБАКА, А СРАЗУ ЦЕЛЫЙ УГОЛОК КИНОЛОГА – НА САМЫЙ ВЗЫСКАТЕЛЬНЫЙ ВКУС! ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, АССОРТИМЕНТ ПОРОД В КАЖДОЙ ВЕРСИИ РАЗНЫЙ.

## Какую выбрать?

В Японии Nintendogs выпускается в трех вариантах: Miniature Dachshund & Friends, Shiba & Friends и Chihuahua & Friends. Сделано это для того, чтобы не обидеть любителей той или иной породы собак – все три версии содержат по полтора десятка разных собак, из которых лишь треть доступна поначалу. Так, в первой версии вас встретят миниатюрная такса, не менее миниатюрный шнауцер, мопс, йоркширский терьер и немецкая овчарка. Shiba & Friends представит вам сибу (выведенная в Японии порода охотничьих собак), шотландскую овчарку, почти игрушечного пуделя, карликового пинчера и вельш корги пэмброка (уэльская пастушья порода, одна из самых маленьких собак в мире, высота в холке не превышает 32 см.). В третьей же версии «Нинтендособак» изначально доступны чихуахуа, лабрадор, английский коккер-спаниель, гончая и ши-тцу (пушистый комнатный карлик родом из Китая). Перед таким ассортиментом просто невозможно устоять, не так ли? Возрадуйтесь же – в американской версии нас ждут еще больше пород.




**Кормить, ласкать, играть, выгуливать, мыть, дрессировать – любой собаковод со всем этим знаком не понаслышке.**

СОБАКИ ЛЮБЯТ АКТИВНЫЙ ОТДЫХ!



вами, стамину, которую, в свою очередь, разрабатывают регулярные прогулки). На улице можно найти новые предметы (лежат на земле), встретить других собак (их хозяева тоже выбрались на воздух), посетить магазины (опять же, ради новых предметов) и соревнования (собачке гордость, хозяину – деньги). И не забывайте совочек, нужно убирать за своим ненаглядным песиком! Соревнования в Nintendogs подразделяются на три типа: ловлю дисков-фрисби, бег с препятствиями и выполнение команд. Несомненно, упорные тренировки и хорошие взаимоотношения приведут вас к успеху. На купленные деньги можно приобрести себе и нового щенка – вы можете иметь до трех одновременно.
Ну а после всех приключений собаку неплохо бы и вымыть – иначе, того и гляди, блохи появятся. На чистенького щеночка не грех примерить приобретенные предметы гардероба. Что будет на нем лучше выглядеть – бантики, сомбреро или пиратская треуголка?

### СЧИТАЕМ СЕКУНДЫ

Вы знаете, до того, как взяться за написание этого материала, я сам относился к идее Nintendogs более чем скептически. На середине же – бросил все и пошел смотреть, во сколько мне выльется импорт из Японии. Одумался, конечно, до 22 августа всего каких-то два месяца. Потом выбрал миниатюрную таксу. А после таксы – еще два десятка – но других, с другим характером, с другими привычками – и без свойственных реальным собакам аллергенов и запаха. Два десятка псин в моем кармане. ■

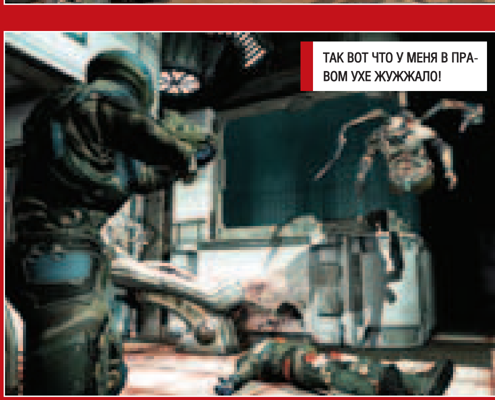
## Дрессировка

Помимо простого заучивания команд, их можно также комбинировать – это, впрочем, требует определенного владения оными навыками. К слову, никто не ограничивает вашу фантазию относительно вербального триггера – и японские таксы будут послушно следовать указам, сделанным на великом и могучем. Так что я ничуть не сомневаюсь, что через несколько месяцев увижу московскую сторожевую Артема Шорохова, делающую сальто по команде «табуретка!»





ИНТЕРЕСНО, А ИГРОКАМ НА ТАКИХ ГИГАНТАХ ДАДУТ ПРОКАТИТЬСЯ?



ТАК ВОТ ЧТО У МЕНЯ В ПРАВОМ УХЕ ЖУЖЖАЛО!



ЗА КРОВАВЫЕ СЦЕНЫ ОТВЕЧАЮТ РАЗРАБОТЧИКИ SOLDIER OF FORTUNE.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

# Quake 4

**Автор:**
**Петр Головин**
golovin@gameland.ru

**Автор:**
**Алекс Глаголев**
glagol@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox 360 |
| ЖАНР: | FPS |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Activision |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Raven Software |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ДАТА ВЫХОДА: | IV квартал 2005 года |

ОНЛАЙН:
http://www.ravensoft.com

**Земля. Год 2005. Апрель. За месяц до открытия E3 в Сети появляется первый скриншот из Quake 4. Восторгу поклонников нет предела: они наконец-то увидели, какой будет четвертая часть легендарного шутера. Счастливчики?!**

Земля. Год 2005. Май. На стенде Activision заканчивается презентация Quake 4. Зрители покидают импровизированный кинозал в замешательстве. Где бурные продолжительные аплодисменты, где восторженные выкрики «Именно этого я и ждал!»? Проект такой величины просто обязан тут же стать предметом обсуждений, слухов и пересудов, перерастающих в религиозный культ с человеческими жертвоприношениями (опционально). Жаль, но о восхищении в Raven Software могут только мечтать, и на то есть объектиные причины.

## СЮРПРИЗ НЕ УДАЛСЯ

Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Мы видели Quake 4 собственными глазами. Лучше б не смотрели!

Во-первых, графика. Компания id Software вовремя умыла руки и сплавила «Воронам» движок от Doom 3, а заодно свалила на них и всю ответственность. Как вы думаете, на что больше всего похож Quake 4? Вот именно. Как две капли воды. Впрочем, код Doom 3 – товар ходовой, чего только из него нынче не лепят. Вот и закушались. К тому же, как говорится, не товаром Бог кормит, а купцом.

Но это еще полбеды. Другая половина – игровой процесс. Кто-то наверняка скажет, что в жанре FPS трудно выдумать что-нибудь свеженькое. Но, позвольте, а как же F.E.A.R (о нем – в другом материале)? Наблюдая на стенде за игрой разработчиков, мы не раз ловили себя на мысли, что если бы не название, Quake 4 вполне сошел бы за add-on к сами знаете чему. Единственное отличие от Doom 3 – прилично освещенные коридоры.

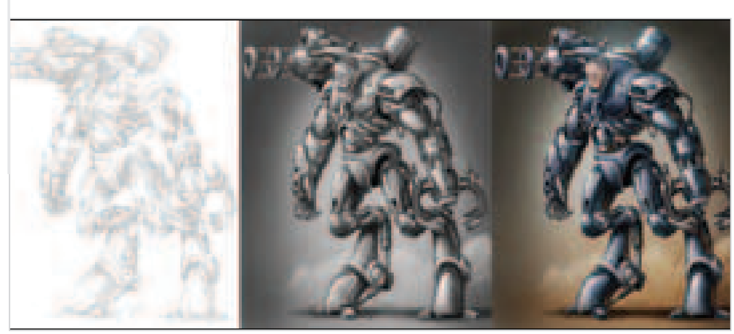
## НЕ НАДО ПЕЧАЛИТЬСЯ, ВСЯ ЖИЗНЬ ВПЕРЕДИ!

«Так что же, купить двустволку и повеситься?» – спросите вы. Не стоит торопиться. Возможно, дело поправит сюжет. В самом начале игры главный герой Мэтью Кэйн (да-да, у него теперь есть имя) попадает в цепкие лапы инопланетных захватчиков, и те, недолго думая, делают из него киборга. Рис-

## Есть что скрывать?

Знаете, почему Activision и Raven так неохотно делятся подробностями о Quake 4? Мы тоже не можем ответить на этот вопрос. Единственное, что известно наверняка, – в 2003 году компания id Software опубликовала пресс-релиз, в котором было сказано, что сайты и журналы, попытавшиеся разместить на своих страницах скриншоты из Quake 4, автоматически лишатся официальной информационной поддержки со стороны id.

С тех пор минуло почти два года, и этот мораторий давно не действует, однако информационный вакуум до сих ничем не заполнен. На сайте компании Raven (http://www.ravensoftware.com) данных о проекте больше не становится (десяток новых скриншотов, выложенных после выставки E3, – не в счет). Странно, ведь игра должна появиться уже в конце этого года и далеко не все жаждут купить кота в мешке, пускай и с хорошей родословной.





ОТРЯД СЛИШКОМ ПОЗДНО ЗАМЕТИЛ ПОТЕРЮ БОЙЦА.



ЧТО ЭТО: ГИГАНТСКОЕ СЕРДЦЕ ИЛИ АДСКИЕ ВРАТА? ОТВЕТ УЗНАЕМ ПОСЛЕ ВЫХОДА ИГРЫ.

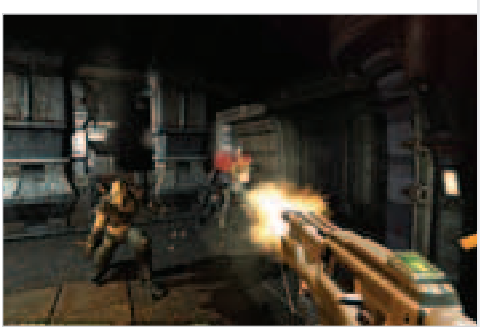
## Старый друг

Помыкавшись год по другим компаниям, в Raven Software вернулся один из ветеранов игрового мира – Кен Хокстра (Kenn Hoekstra), занимавший до середины 2004 года должность дизайнера уровней. В послужном списке Кена значатся такие проекты, как: Take No Prisoners, Hexen II: Portal of Praevus, Heretic II, Soldier of Fortune, Star Trek: Voyager Elite Force, Soldier of Fortune II: Double Helix, Jedi Knight II: Jedi Outcast, Jedi Knight: Jedi Academy и X-Men Legends. На своем сайте (http://www.kennhoekstra.com) дизайнер сообщил, что очень рад снова оказаться среди старых друзей и с воодушевлением приступает к работе. Сейчас мистер Хокстра корпит над уровнями для Quake 4.




**«Так что же, купить двустволку и повеситься?» – спросите вы. Не стоит торопиться. Возможно, дело поправит сюжет.**

ДИЗАЙН ОРУЖИЯ НЕВОЛЬНО ЗАСТАВЛЯЕТ ВСПОМНИТЬ DOOM 3.

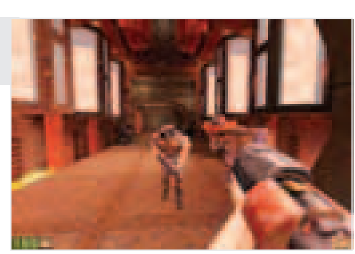


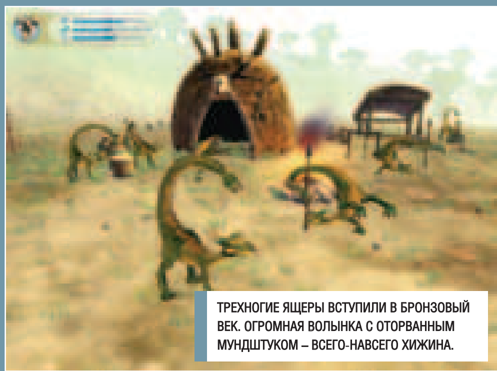
куя получить психическую травму, мы лично наблюдали, какой робот вышел из вояки, служившего в отряде под названием Rhino Squad. (С известной вольностью это переводится и как «стадо носорогов», и как «пачка баксов».) Завязочка, надо признать, любопытная! Дальнейшая судьба несчастного пока туманна, но, судя по скорбным лицам товарищей, которые обнаружили бедолагу в одном из исследовательских центров противника, Кэйн пойдет по стопам «Джонни-красавчика» и «Эдварда Руки-Ножницы». Вокруг клепаные кроваво-ржавые стены в духе второй части и напарники, рука об руку с которыми придется пройти, как минимум, треть игры.

Разработчики мамой клянутся, что сюжет скрутит геймеров в бараний рог. А потому связка «увлекательная история – классический геймплей», может, и сработает. Ну и, конечно, «захвати флаг / убей всех» – услада любителей мультиплеера – тоже никуда не денется. Старо как носорог, зато дает живые деньги. Правда, как раз на этом месте демонстрация и закончилась, так что многопользовательские режимы будем пробовать уже сами, не выглядывая из-за плеча разработчиков.
Вот таким предстал перед нами Quake 4. Обидно, что от былого величия осталось лишь громкое имя. Но ведь это еще не конец. Земля. Год 2005. Жизнь продолжается. ■

## Наследие предков

Quake 4 является прямым наследником Quake 2. Действие игры происходит спустя несколько часов после уничтожения базы строггов. Земная коалиция посылает в тыл захватчиков отряд космических пехотинцев, которым предстоит разрушить оборону противника изнутри. По словам разработчиков, игра в большей степени ориентирована на сингл, но многопользовательский режим никто пока не отменял. Для поклонников сетевых сражений готовится сюрприз – карты из Quake III: Arena на новом движке.





ТРЕХНОГИЕ ЯЩЕРЫ ВСТУПИЛИ В БРОНЗОВЫЙ ВЕК. ОГРОМНАЯ ВОЛЫНКА С ОТОРВАННЫМ МУНДШТУКОМ – ВСЕГО-НАВСЕГО ХИЖИНА.



А ВОТ И ОКЕАН ЖИЗНИ ВО ВСЕЙ СВОЕЙ КРАСЕ. ПЯТИНОГИЙ СПЕРМАТОЗОИД С ШИПОМ ВМЕСТО БАШКИ – ЭТО ВЫ!



ОТЧАСТИ НАПОМИНАЕТ ПОСЕЛКИ ВРЕМЕН BLACK & WHITE. СТРАШНО ПОДУМАТЬ, СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ НАДО УБИТЬ, ПОКА ПРОТОВИРУСЫ ОТРАСТЯТ НОГИ И ВЫУЧАТСЯ СТРОИТЬ ТАКИЕ БАШНИ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
**Алекс Глаголев**
glagol@gameland.ru

| | |
|---|---|
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | strategy |
| **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** | EA Games |
| **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** | «Софт Клаб» |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Maxis |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** | не объявлено |
| **ДАТА ВЫХОДА:** | 2006 год |

**ОНЛАЙН:**
http://www.maxis.com

# Spore

## От яйца Леды до яблока Адама – эпохи текут, как песок меж пальцев!

Давненько не доводилось играть за инфузорию-туфельку. Я уж не говорю о трехногом крокодиле, который выращивал бы финики и пел детенышам колыбельную! Если вы думаете, что я перегрелся, то, значит, не были на E3 и слыхом не слыхивали про Spore.

Прошу знакомиться: стратегия. (Чуть было не обмолвился «в реальном времени», но игрок начинает в первобытном океане протоплазмой и заканчивает через миллиарды лет разумным пернатым моллюском или на что фантазии хватит.) Орденоносная студия Maxis и лично Уилл Райт (Will Wright) предлагают совершить легкую прогулку от микроба в чашке Петри до пилота межзвездного корабля.

Как я уже сказал, история начинается задолго до эпохи исторического материализма – в первозданном океане жизни, где вы болтаетесь, как палочка Коха в проруби и пожираете всех, кто послабже. Подкрепившись соседями по планете, впору и о Дарвине подумать. С помощью специального экрана можно добавлять своему микробику реснички, щупальца и прочие ложноножки – сподручнее и за мелюзгой гоняться, и от крупных организмов улепетывать. Долго ли, коротко ли – вы (если повезет) и ваш питомец (почти наверняка) разовьетесь в многоклеточное существо. На выставке показывали упомянутого крокодила, с ленцой рассекающего водную гладь. На новой ступени эволюции заботы остаются прежними – сожри того, кто поменьше, и слиняй от того, кто покрупнее. Волшебный экран появляется снова и снова – вы вольны сделать существо травоядным или хищником, оборвать ему все плавники или, наоборот, присобачить крылья. Ненаглядный археоптерикс скачет по планете в компании зверей, созданных другими игроками. Разработчики хоть и не говорят, что Spore – исключительно многопользовательская игрушка, но свои генетические опыты вы сможете отправлять на сервер, который подгрузит их всем, чье существо успело заскучать в одиночестве...

Продолжение читайте во врезке, а я лишь добавлю, что в кои-то веки на игровом небосклоне заблистало нечто действительно яркое. Надеюсь, эту удивительную игрушку вы не пропустите! ■

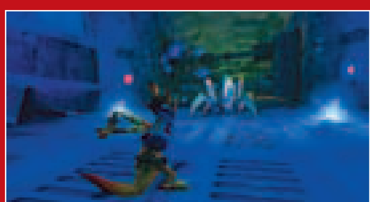
### Здравствуй, племя младое, незнакомое!

Продолжаем разговор. Как только у вашего питомца заведется голова, а в ней – мозги, хлопот прибавится. Существо расплодится и начнет сбиваться в стада. Мы сами видели, как компания трехногих крокодилов собирала какие-то огурцы неподалеку от соломенных хижин. Дальше – больше. Стругаем копья, прилаживаем к избушкам курьи ножки, пестуем искусства и развиваем высокие технологии. Наблюдаем, как носороги рассуждают о живописи эпохи раннего неолита. Потом, как водится, нападаем на одних соседей и отбиваемся от других. Сами понимаете, у песни под названием «Эволюция» слова не меняются: надо сожрать слабого и сделать ноги от сильного. Под музыку Вивальди и рев космических турбин.




BUG SPRAYER. ЖУКАМ НЕ ПОЗДОРОВИТСЯ.


ТИПИЧНЫЙ КОРИДОР С ПРЕПЯТСТВИЯМИ.




УЛЕТЕТЬ ОТ ВСЕХ ЗАБОТ ПОЛУЧИТСЯ ЕДВА ЛИ, А ВОТ ОТ ВРАГОВ – ПОЖАЛУЙСТА.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

**Автор:**
[k8]
k8@console-sport.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PSP |
| ЖАНР: | action/adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | SCEA |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИКИ: | Ready at Dawn, Naughty Dog |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | 15 ноября 2005 |

**ОНЛАЙН:**
http://www.naughtydog.com

# Daxter

## Он маленький и мохнатый, и он очень недоволен тем, что стал таким. Когда вообще Декстер был чем-то доволен?

После окончания игры Jak and Daxter, два закадычных друга, используя технологии древних, попадают в будущее, в город Haven City. Затем, как мы помним, Джек оказывается в тюрьме барона Праксиса – с этого начинается история Jak II: Renegade. Между этими двумя событиями лежит отрезок времени, продолжительностью около двух лет. А чем эти два года занимался Декстер? И как вообще сумел вызволить напарника – нам и расскажут в «именном» проекте шерстолапого героя.

Игровая составляющая напоминает серию Jak на старших платформах. Декстер позаимствовал все, что умел делать Джек: бегать, прыгать (двойной прыжок никуда не делся), накручивать комбо-удары и, конечно, использовать разнообразные пушки. Выходит, что за два года, когда Декстер дичал в одиночестве, он не только не скатился в пучину тотального раздолбайства, а, наоборот, заматерел и обзавелся внушительным арсеналом необычного оружия. Один только Bug Sprayer чего стоит. В первичном варианте луч распыления уничтожает врагов. Во вторичном Декстер использует его как миниатюрный джетпак. Поскользнулись на арбузном семечке и летите в пропасть? Теперь это не так уж и страшно, главное, чтобы зарядов хватало.

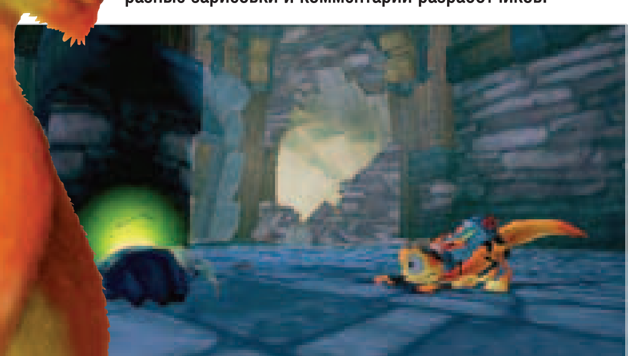
Управление в игре привычно. Повели в сторону шляпкой – герой побежал, медленно сдвинули ее, герой печатает шаг в указанном направлении. «Крест» отвечает за прыжок, «квадрат» за разнообразные удары, «круг» за стрельбу и шифты – за вращение камеры.

По демо-версии, представленной на прошедшей E3, уже можно смело говорить о высоком уровне графики, приличной детализации игрового мира и разнообразии локаций. Помимо прочего разработчики обещают большое количество мини-игр, призванных скрасить наши серые будни; нечто подобное уже было в Jak 3 и пошло только на пользу. Остается надеяться, что планка fps не опустится до красивого слайд-шоу и в конце осени владельцы PSP пополнят коллекцию еще одной хорошей игрой. ■



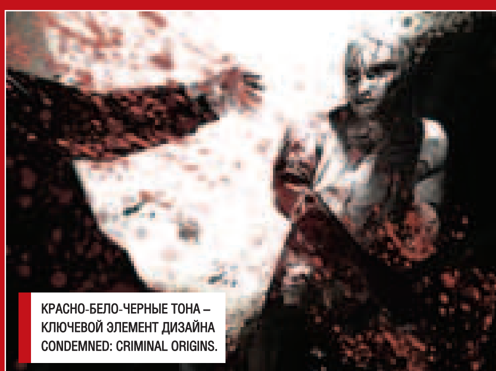
### Вселенная Джека и Декстера

Игровой мир – знакомый и любимый – все тот же. Только заметно увеличился, ведь теперь мы смотрим на него глазами Декстера. Противниками выступят старые (не)приятели Metal Heads, из тщедушных трупиков которых по-прежнему будут вываливаться призовые камни, их все так же придется обменивать на полезные бонусы. И даже система самих этих бонусов осталась неизменной. Опять все разделится на три категории. Первая – включить и посмеяться (большие головы, смешные костюмы и прочее). Вторая – полезная (увеличить боезапас оружия и так далее). И, наконец, третья – информативная. Это разнообразные зарисовки и комментарии разработчиков.





СЛАБОНЕРВНЫМ, ДУМАЮ, НЕ СТОИТ ДАЖЕ И БЛИЗКО ПОДХОДИТЬ К ИГРЕ.



КРАСНО-БЕЛО-ЧЕРНЫЕ ТОНА – КЛЮЧЕВОЙ ЭЛЕМЕНТ ДИЗАЙНА CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS.



МЕСТАМИ ГРАФИКА НЕ СИЛЬНО ЛУЧШЕ, ЧЕМ НА СОВРЕМЕННЫХ КОНСОЛЯХ. УГЛОВАТАЯ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

**Автор:**
**Константин «Wren» Говорун**
wren@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, PlayStation 3, Xbox 360 |
| ЖАНР: | FPS/adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Sega |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Monolith Productions |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ДАТА ВЫХОДА: | осень 2005 года (Xbox 360) |

**ОНЛАЙН:**
http://www.sega.com

# Condemned: Criminal Origins

**Новые Sonic, Phantasy Star и Shining Force подождут. Ведь Sega уже не та, что десять-пятнадцать лет назад.**

Куда катится этот мир? Флагманом своей линейки для Xbox 360 компания Sega избрала шутер от первого лица, при более детальном ознакомлении оказывающийся вариацией на тему Silent Hill. Разработчик – студия Monolith Productions, хорошо известная поклонникам игр для PC, но не имеющая серьезного опыта работы с консолями. Не путайте ее, пожалуйста, с Monolith Soft (оба эпизода Xenosaga плюс Baten Kaitos). Но, возможно, на Xbox 360 именно такой проект и от такого разработчика будет востребован?

Хоть по скриншотам и не скажешь, Condemned: Criminal Origins - единственный в своем роде. Это приключенческий детектив действительно уникален – это приключенческий детектив с элементами ужастика, построенный на игровой механике FPS. Главный герой – Этан Томас, агент ФБР, специализирующийся на серийных убийцах. На каждом из восьми уровней ему предстоит искать такого злодея, пробираясь по изгаженным подворотням и залитым кровью комнатам. На игру сильно повлиял известный триллер «Молчание ягнят», а дизайнеры локаций вдохновлялись настоящими трущобами Сиэтла – самыми мерзкими и непригодными для обитания.

В демо-версии, показанной на E3, нам предложили побродить по заброшенному зданию – естественно, отключенному от электросети и окутанному тьмой. Уже страшно, не так ли?

Condemned, подобно всем правильным survival horror, сильно ограничивает боезапас у всех видов огнестрельного оружия, поэтому палить в любую подозрительную тень весьма глупо. Запасные магазины, конечно, обнаружить можно, но не на каждом шагу. Зато, в отличие от Silent Hill, в игре можно использовать не только два-три вида хитро спрятанного холодного оружия, но и практически любой подходящий объект на уровне – если его получится отломать, поднять или оторвать, то за дубинку вполне сойдет. Враги, однако, прекрасно осведомлены об этой особенности игрового движка. Сорвать дверь с петель и начать дубасить ей героя – обычное для них дело. Холодным оружием можно и блокиро-

## Правда жизни

**Если больно ударить человека обрезком трубы – у него обвиснет рука. Из ран течет кровь. Выстрел из дробовика в упор смертелен. Condemned не склонна к компромиссам с реалистичностью – до определенной степени, естественно. Взамен она расширяет возможности геймера. Например, если у пистолета закончатся патроны, он не становится автоматически бесполезным. Можно просто бить врагов рукояткой по затылку. Другое дело, что если этим злоупотреблять, оружие попросту сломается. И даже если найдете запасной магазин, вставлять его будет уже некуда.**





ОГНЕСТРЕЛЬНЫМ ОРУЖИЕМ ЧАСТО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ НЕ ПОЛУЧИТСЯ. ПАТРОНОВ СЛИШКОМ МАЛО, А НОВЫЕ НАЙТИ ТРУДНО.





## Послужной список

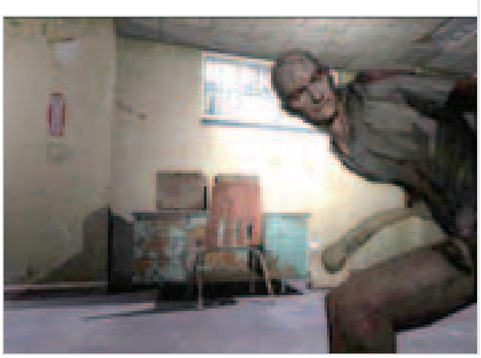
Команда Monolith Productions всегда специализировалась на шутерах от первого лица. Ужастиков среди них было немало – от откровенно пародийного Blood до якобы серьезного Alien vs. Predator 2. Любителям псевдоанимешных игр приглянулся Shogo: Mobile Armor Division, эстетствующим геймерам – Tron 2.0. Для Sega команда уже успела подготовить одну игру – MMORPG под названием The Matrix Online. На E3 2005 громких аплодисментов, однако, удостоился ее проект для Vivendi Universal – F.E.A.R.





**Камера реалистично покачивается, воспроизводя движения головы идущего человека...**

В ОСНОВНОМ ВОЕВАТЬ ПРИДЕТСЯ С ЛЮДЬМИ, НЕ МОНСТРАМИ. НО ЗАТО КАКИМИ ЛЮДЬМИ!



вать атаки – лишний довод в пользу того, что пренебрегать им не стоит. Принципиально важное нововведение – имитация настоящей человеческой походки, что для survival horror очень кстати. Ведь камера при виде от первого лица обычно плавно ползает вперед-назад, влево-вправо, как будто мы управляем летающим роботом. В Condemned она реалистично покачивается, воспроизводя движения головы идущего человека. И не просто идущего – крадущегося по заброшенному зданию, полному опасностей. Система отлично работает и в бою – например, если вам заедут по голове дверью, вместо традиционного красного мигания экрана вы получите дергание камеры в разные стороны. Пока герой не очухается, смотреть прямо перед собой он не сможет.

Возможно, так менее удобно для любителей расстреливать толпы монстров в обычных шутерах, но зато атмосфера создается правильная. Графический движок использует последние достижения шутеров на PC (Doom III и Half-Life 2) для создания иллюзии кривых поверхностей, обтянутых реалистичными текстурами. На каждой железяке видны следы коррозии, полуразрушенные стены выглядят весьма реалистично, каждый объект отбрасывает правильные тени. Многие скриншоты из игры смахивают скорее на выполненные от руки рисунки, чем на результат рендеринга трехмерных моделей. Наверняка Xbox 360 будет способен на куда более совершенную графику, но для launch-проекта Condemned смотрится солидно. Ждем осени. ■

## Играем в сыщика

Помимо разборок с бандитами, вам предстоит заниматься поиском улик. Этой цели служит набор технических средств, хорошо знакомый по кинофильмам. Герой умеет снимать отпечатки пальцев, освещать место преступления ультрафиолетовой лампой (так можно обнаружить следы крови). Важные улики игра, к счастью, определяет и заносит в базу данных автоматически – достаточно подойти к ним поближе. Конечно, вышеописанная система гораздо проще, чем в Indigo Prophecy, но для ужастика на базе FPS вполне сойдет.


УЖАСАЮЩИЕ ПОБОИЩА – ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR.


ДВАДЦАТЬ ТОНН СТАЛИ И ОДИННАДЦАТЬ ПУШЕК... ВОТ БЫ ПРОКАТИТЬСЯ НА ТАКОМ!


БЛАГОДАРЯ НЕПОВТОРИМЫМ ДЕТАЛЯМ ОБМУНДИРОВАНИЯ БОЙЦОВ ТЕПЕРЬ ИХ НИКТО НЕ ПЕРЕПУТАЕТ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
**Илья «GM» Вайнер**
iv@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | RTS |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | THQ |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Relic Entertainment |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 8 |
| ДАТА ВЫХОДА: | IV квартал 2005 года |

**ОНЛАЙН:**
http://www.thq.com

# Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault

## Больше жизни, больше смерти, больше движения... Окропим снежок красненьким?

Warhammer 40.000: Dawn of War увидела свет полгода назад и сразу стала самой зрелищной, самой захватывающей, самой кровавой, в общем, самой-самой стратегией года. Такой игре грешно не обзавестись закономерным продолжением. Но для начала разработчики и издатель решили выпустить дополнение по «зрительским» заявкам. Благо пожеланий набралось предостаточно. Припорошить холмы и дали снегом, сварганить новую технику и сочинить сюжет на две кампании – занятие для любителей или лентяев. Relic Entertainment делает ставку на совершенно новую силу. Знакомьтесь, Императорская стража (Imperial Guard).

Это не комплект оловянных солдатиков, а крепкое войско, где все выверено до мелочей; войско со своей историей, правилами и видами на будущее. Имперцы не делают упор на специальные умения, как Космодесант Хаоса, не рвут противников в рукопашной, как Орки, и не пугают врагов несокрушимой мощью, подобно Эльдарам. Бойцы Императора – серая масса, берущая не силой и умением, а числом и дисциплиной. Эти, казалось бы, обычные вояки с примитивными винтовками жалко выглядят на фоне огромных демонов. Но стоит им занять оборону, подтащить тяжелую артиллерию – и картина меняется. А какие у них танки!..

Разработчики успели потрудиться и над графикой, которая и без того была на высоте. Теперь и вовсе комар носу не подточит. Все юниты обзавелись отличительными чертами – от разнообразных шлемов до царапин на панцире. Так что войска больше не напоминают клонированных солдатиков. А чтобы мы лучше могли их рассмотреть, авторы пообещали настругать вдвое больше сюжетных роликов на движке игры. Причем запускать их мы будем сами – для этого достаточно подвести подчиненного к специально подсвеченной на мини-карте зоне.

Десяток выброшенных на E3 скриншотов едва ли даст полное представление о проекте. Но поводов для беспокойства нет, полгода – немалый срок для переноса еще одного кусочка необъятной вселенной Warhammer 40.000 в безупречную компьютерную игру. ■

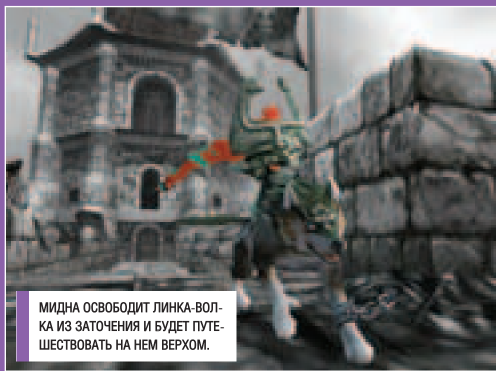
### Сингл не забыт

Разработчики и не скрывали, что оригинальная игра была нацелена исключительно на мультиплеер. Единственная кампания создавалась наспех и слегка смахивала на обучающий режим. Грядущее дополнение обещает исправить этот недостаток. Нам сулят сразу две кампании – по дюжине миссий каждая. Мы взглянем на происходящее глазами «сил добра» (Имперская стража, Космодесант и Эльдар) и «приверженцев зла» (Космодесант Хаоса и Орки). Вдобавок к этому нас ждет нелинейный сюжет: мы сами будем принимать ключевые решения, и только от них будет зависеть, какая из пяти рас одержит окончательную победу в игре.

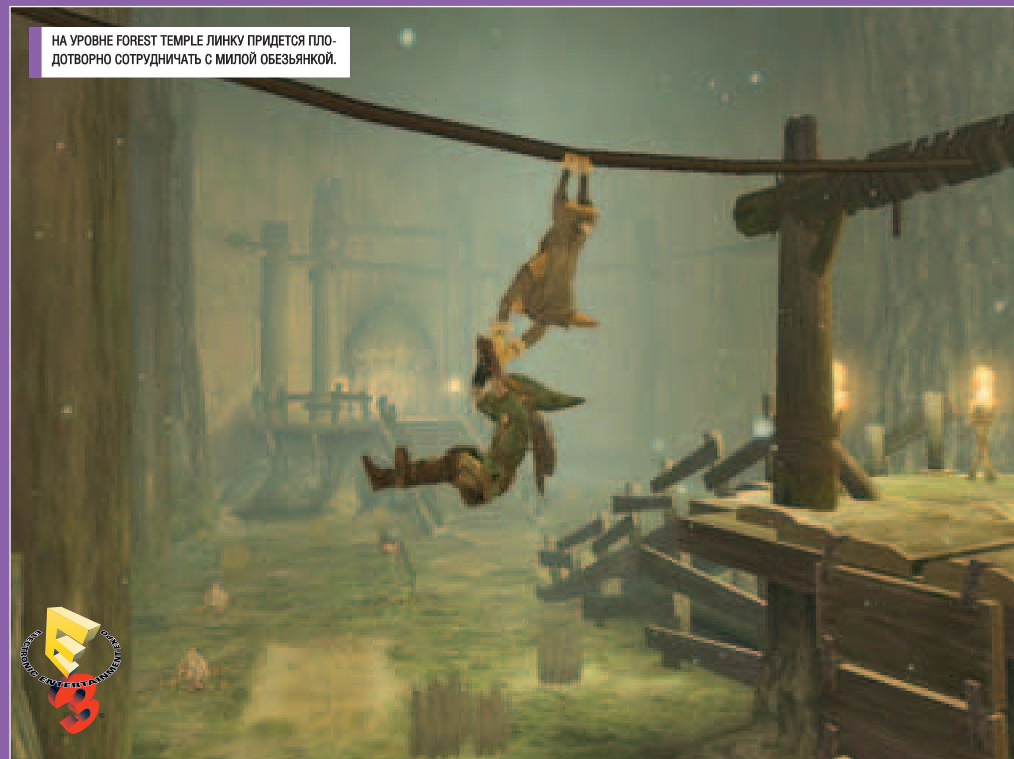




ЗАКОН & ПОРЯДОК 3
ИГРА НА ВЫЛЕТ
A MIRACLE SHOT
Мир в шоке: жестоко убита украинская теннисистка.
Большой спорт становится слишком опасен для жизни! Только вы в силах изменить ситуацию!
Захватывающий квест по мотивам популярного ТВ-сериала
© 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» © 2005 «Mindscape»
© 2005 «Legacy Interactive» All rights reserved. Legacy Interactive is a trademark of Legacy Interactive, Inc. Law & Order is a trademark of Universal TV Distribution Holdings LLC and a copyright of Universal Network Television LLC. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу http://www.russobit-m.ru/forums/
www.russobit-m.ru


МИДНА ОСВОБОДИТ ЛИНКА-ВОЛКА ИЗ ЗАТОЧЕНИЯ И БУДЕТ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ НА НЕМ ВЕРХОМ.


ТВАРИ ИЗ СУМРАКА СМУТНО НАПОМИНАЮТ О KINGDOM HEARTS И .HACK.


НА УРОВНЕ FOREST TEMPLE ЛИНКУ ПРИДЕТСЯ ПЛОДОТВОРНО СОТРУДНИЧАТЬ С МИЛОЙ ОБЕЗЬЯНКОЙ.

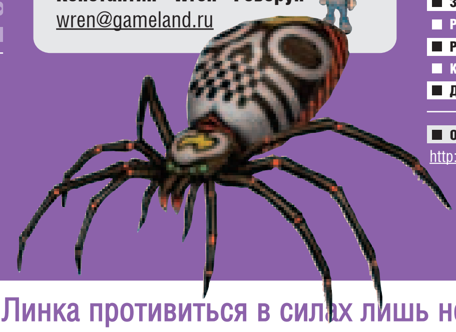
PC | PLAYSTATION 2 | **GAMECUBE** | XBOX | GBA | N-GAGE

**Автор:**
**Константин «Wren» Говорун**
wren@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | GameCube |
| ЖАНР: | action/RPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Nintendo |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Новый Диск» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Nintendo |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | ноябрь 2005 года |

**ОНЛАЙН:**
http://www.nintendo.com

# The Legend of Zelda: Twilight Princess



**Не всем нравится засилье игр про Марио, но очарованию Линка противиться в силах лишь немногие.**

Лебединая песнь GameCube зазвучала на E3 2005 в промо-ролике The Legend of Zelda: Twilight Princess. Линейка проектов для консоли не так сильна, как год назад, но если Microsoft уже истратила все козыри первого Xbox, то Nintendo продолжает держать платформу на плаву. И обновленный Линк будет смеяться последним. Еще прошлой весной мы знали: мультяшный дизайн The Legend of Zelda: Wind Waker был решением для одной игры; следующая, контраста ради, представит нам другую крайность – взрослого Линка, реалистичную графику и мрачный сюжет. Насколько именно мрачным он окажется, мы и не догадывались – до пресс-конференции Nintendo. за день до E3 2005.

## В СТРАНЕ ДАЛЕКОЙ...

История Twilight Princess начинается десятилетия спустя Ocarina of Time, но до событий Wind Waker. Совершенно новый Линк предстает в обличье обычного козопаса, обитающего в захолустной деревушке Toaru. Меч и традиционный зеленый балахон он добудет позже. Ничто не предвещает грозы, юный пастух собирается посетить фестиваль в Hyrule. Вот только сперва ему надо исполнить долг перед обществом – выгулять деревенских коз.

Не стоит удивляться такому началу. Эйдзи Аонума, продюсер Twilight Princess, в интервью сайту Armchair Empire (http://www.armchairempire.com) говорит: «Для меня Zelda – игра, не являющаяся на самом деле игрой. Это место, в котором можно побывать. В нем можно разглядывать разные объекты, трогать их и использовать. Геймер изучает и ощущает огромный мир, раскинувшийся вокруг его. Получает новый опыт. Именно в этом и суть – отыгрывая роль персонажа, геймер переживает опыт, невозможный для него в реальной жизни». Что ж, пасти коз мне и вправду не доводилось. Twilight Princess мягко, ненавязчиво представляет нам нового Линка, который по своим привычкам, навыкам, характеру весьма похож на старого. Смастерив из травинок подобие музыкального инструмента, он извлекает из него знакомые до боли мелодии, подзывая свою верную лошадь. Еще из прошлогод-

## Оружие победы

Когда Линк переключается на бумеранг, камера автоматически переключается на вид от первого лица с крестиком прицела посередине. Им можно выискивать и помечать цели – это позволяет атаковать сразу несколько объектов в любом удобном для героя порядке. Бумеранг используется и в бою – особенно, когда герой встречается с боссами, и для решения многочисленных логических загадок. Часто это совмещено. На уровне Forest Temple главного монстра можно уничтожить только спецбомбами, лежащими на поле боя. Брошенный бумеранг может подхватить один такой подарок и отправить его прямиком к считающей себя неуязвимой твари.





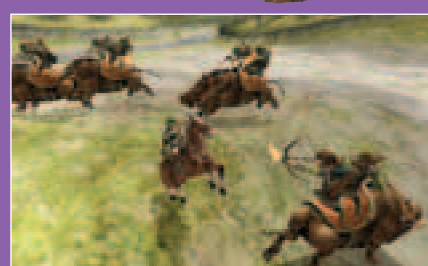
НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЕ НА РАЗМЫТЫЕ ТЕКСТУРЫ НА ЗЕМЛЕ И СТРАННЫЕ МОДЕЛИ МОНСТРОВ. В ЦЕЛОМ НОВАЯ THE LEGEND OF ZELDA СМОТРИТСЯ ХОРОШО.

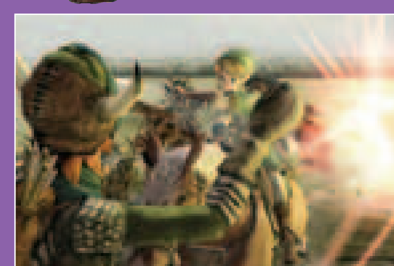


ЕДИНЕНИЕ С ПРИРОДОЙ – ОДНА ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ТЕМ СЕРИАЛА THE LEGEND OF ZELDA.

## Конный спорт

Передвижениями из пункта А в пункт Б использование верховых животных не ограничивается: Линк отлично умеет драться в таком положении. Интересный факт: чтобы догнать убегающего врага, ему необходимо время от времени пришпоривать коня. Делать это бесконечно нельзя – в арсенале есть шесть или семь попыток. Восстанавливать «запас» применений шпор можно, убивая рядовых злодеев. В бою используются правый (щит) и левый (автонаведение на врага) шифты, правая рукоятка управляет камерой. Противник может сбить Линка с лошади, оставив его в крайне невыгодном положении.





## Если спросить игрового журналиста о Twilight Princess, он начнет ответ с фразы «Линк умеет превращаться в волка!»



СОБСТВЕННО, ЭТО И ЕСТЬ ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА. ЧТО С НЕЙ ПРИКЛЮЧИТСЯ В ИГРЕ, МЫ ПОКА НЕ ЗНАЕМ.

него трейлера мы знали: Линк на сей раз будет активно передвигаться в конном порядке. Поэтому ничуть не удивились, когда, разобравшись с козами, он захотел тренироваться в прыжках через препятствия. Вернувшись в деревню, мы получили еще более убедительные доказательства верности слов продюсера. Обновленный мир Hyrule выглядит великолепно – и речь в данном случае идет не о качестве графики (она, мягко говоря, весьма средняя по меркам консолей текущего поколения), а об интерактивности. Живые люди бродят по настоящим улицам и занимаются своим делом. У некоторых возникают проблемы – помочь их решить может Линк. Например, позвать на помощь ястреба, чтобы тот сшиб с ветки пчелиный улей. Сопровождающая успешное действо стандартная для сериала мелодия «секрет найден» заставляет прослезиться. Да, это все та же The Legend of Zelda, в который уже раз. А еще можно спасти тонущего малыша. Показательно помахать мечом перед деревенской ребятней. Подурачиться с цыплятами. Пасторальная идиллия заканчивается громкими аккордами, предвещающими начало бури. Расслабив геймера картинами сельской жизни, разработчики отправляют Линка на встречу с таинственной красавицей. Это не принцесса Зельда, но сердцу Линка от этого легче не стало. Тут и разыгрывается одна из наиболее ярких сцен игры. Всадники, восседаю-

## Джойпад в руки!

Управление Линком на пеших уровнях (например, Forest Temple) мало отличается от знакомого по предыдущим трехмерным играм серии. Добавлены в основном новые приемы в бою – например, добивание лежащих на земле противников. Схватки проходят быстро и зрелищно – как и положено в action/RPG. Разработчики заявляют, что старались сделать их более реалистичными – это удалось. Отлично работающая система автоприцеливания позволяет раздавать удары мечом налево и направо, не слишком заботясь об ориентации в пространстве. При необходимости можно переключаться на альтернативные виды оружия.



ОДНА ИЗ САМЫХ ЯРКИХ СЦЕН ИГРЫ – ДУЭЛЬ НА МОСТУ С ЛИДЕРОМ БАНДИТОВ, НАПАВШИХ НА РОДНУЮ ДЕРЕВНЮ ЛИНКА.



НОВЫЙ ЛИНК ВЗРОСЛЕЕ СТАРОГО. НО И СУДЬБА К НЕМУ БЫЛА КУДА БОЛЕЕ ЖЕСТОКА.

## Звуки игры

За музыкальное сопровождение, как и прежде, отвечает Кодзи Кондо. Только теперь он занимается в основном руководством, а мелодии пишет его команда. Они, естественно, будут выполнены в фирменном стиле The Legend of Zelda с множеством узнаваемых мотивов. Геймплей также не обойдется без музыкальных элементов. Линк сможет мастерить свистульки из определенных видов травы и применять их для решения логических загадок. Разработчики намекают, что волчий вой тоже может быть поставлен на службу делу, но пока не приводят конкретных примеров.

щие на кабанах, прерывают беседу в самом начале и стреляют в девушку. Та падает в воду бездыханной (умерла? попала в плен?). Мгновение спустя к ней присоединяется Линк – его ударяют по голове. Главарь нападающих дует в рог, и небо внезапно темнеет. Очнувшись, Линк не вполне понимает, что происходит. Зловещая музыка сопровождает его, пока он исследует окрестности. И как только Линк приближается к завесе тьмы, закрывающей родные места, он оказывается затянутым внутрь...

### ЛИНК – ВЕРВОЛЬФ?

Если спросить игрового журналиста, что он знает о Twilight Princess, он начнет ответ с фразы «Линк умеет превращаться в волка». Многие почему-то думают, что это связано с фазами луны, но ничего подобного. Продюсер объясняет: «В игре королевство Hyrule превратилось в эдакую сумеречную зону – темные силы магии подчинили себе его. Линк превращается в волка в момент, когда он попадает на эту территорию... Чтобы выбраться из сумрака, ему необходимо найти способ оттеснить его назад, к источнику зловредной магии». Детские сказки закончились, мультяшному эльфу нет места в новой «Легенде о Зельде». Пересекая в первый раз границу сумрака, Линк оказывается в плену, из которого его вызволит странное создание по имени Мидна. Она не стремится спасти мир, не очень ей интересен и сам Линк, однако считает, что с его помощью может добиться своих, неведомых нам пока целей. Мидна оседлает Линка-волка, и они вместе будут сражаться с силами зла. Зверь не может использовать щит и меч, поэтому лишь объединив свои умения, герои могут действовать эффективно. Прагматизм во всей своей красе. К слову, продюсер игры признает, что до сих пор бои в играх серии Zelda развивались эволюционно, расширяя и дополняя однажды изобретенную формулу. И как раз с появлением волка удастся наконец ввести что-то принципиально новое. Весьма удачно.

Впрочем, свежих моментов в геймплее хватает и так. Тот же конный спорт в исполнении Линка придуман не только красоты ради. О боях верхом чуть подробнее рассказано во врезке, но лошадь ему нужна еще и для свободного перемещения по гигантским просторам игры. Именно последнее и оправдывает не самую лучшую детализацию моделей. К тому же, в мире Twilight Princess просто слишком много объектов, которые находятся в постоянном взаимодействии друг с другом. Эффекты меняющейся погоды не ограничиваются закатом солнца на горизонте вечером и тенями от туч, закрывающих светило днем. Интересно, что использовать движок от Wind Waker помешала именно «взрослость» Линка. Просто убрать cel-shading не вышло – потребовались совершенно другие алгоритмы для анимации персонажей и отображения игрового мира.



И ответ на вопрос, мучающий поклонников сериала. Где Зельда? Она есть в игре. Если вы видели рекламный ролик, то наверняка обратили внимание на загадочную фигуру, закутанную в похоронное одеяние. Пока неясно, какова ее роль, но факт остается фактом. Очевидно и то, что The Legend of Zelda: Twilight Princess окажется хитом продаж, любимицей игровых журналистов и подарком фанатам. Кто бы сомневался! ■



В КРАСИВОМ ПОДКАТЕ БЛОНДИН В СИНЕМ ЗАБИВАЕТ ГООООООЛ!



ГЕРОИ УМЕЮТ НЕ ТОЛЬКО СТРЕЛЯТЬ, НО И ДРАТЬСЯ РУКАМИ И НОГАМИ.












РЫЖИЙ МАЛЬЧИК. СОЛНЫШКО. ЖИЗНЕРАДОСТНЫЙ. СИЛЬНЫЙ. ЛОВКИЙ... ОЙ, ЭТО ЖЕ ДЕВОЧКА!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
**Константин «Wren» Говорун**
wren@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Game Boy Advance |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Sega |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | нет |
| РАЗРАБОТЧИК: | Treasure |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | 25 октября 2005 года |

**ОНЛАЙН:**
http://www.sega.com

# Gunstar Super Heroes

**Издательство Sega все делает не так последние лет семь, если не больше. Game Boy Advance не оправдал надежд поклонников 2D-игр. И все же иногда на свете случаются чудеса.**

Advance Guardian Heroes и Astro Boy: Omega Factor доказали: хорошие 2D-боевики на GBA сделать можно, и это могут быть оригинальные игры, не порты хитов прошлого. Двенадцать долгих лет мы ждали сиквел Gunstar Heroes, но команде Treasure работы хватало и без этого – то Radiant Silvergun с Ikaruga сделает, а то и Wario World по заказу Nintendo смастерит. И сейчас, когда дни Game Boy Advance сочтены, на нем выходит боевик, как будто продлевающий жизнь нашим любимым играм времен NES и SNES. Стенд Sega на E3 2005 не был беден на интересные демо-версии. Но по-настоящему поиграть – не изучить проект, дабы потом о нем что-то написать, – а потыкать в кнопки с радостью и получить от этого истинное удовольствие, можно было только в Gunstar Super Heroes.

Сайд-скроллинг в классическом его виде, богатые на детали задний и передний планы, любовно прорисованные спрайты персонажей, огромные боссы, взрывы на пол-экрана – все это Gunstar Super Heroes. Три доступных изначально вида оружия – лазер, самонаводящиеся снаряды и гранаты, – которые можно еще и апгрейдить.

Дальше – больше! Наверняка скажете: «так ведь есть же Contra!». Но Contra Advance была давно, а Neo Contra – не то, если уж совсем по-честному. К тому же сохранены традиционные для Gunstar приемы, вроде скольжения («вниз» плюс «прыжок»), апперкота; поскакать по платформам тоже придется немало. Sonic the Hedgehog? Нет-нет, Gunstar был и остается чистейшей воды аркадным боевиком с сотнями врагов и мириадами пуль, нарочито мультяшным дизайном и принципиально несерьезным сюжетом. И нельзя сказать, что геймплей застыл на том же уровне, что и двенадцать лет назад. Появилась сумасшедшая трехмерная сцена на крыле самолета, который можно поворачивать из стороны в сторону, уклоняясь от пуль.

У Gunstar Super Heroes есть много козырей в запасе. Например, от выбора персонажа зависит сюжет и, соответственно, набор уровней, по которым будет путешествовать геймер. Так что если вы еще не приобрели DS (а если приобрели – тоже неплохо) – ждите эту игру. Мы в нее верим. ■

## На службе у Sega

Команда Treasure успела поработать практически со всеми популярными консолями, исключая Xbox. Но самое лучшее, самое новое доставалось приставкам от Sega – Master System, Mega Drive, Saturn, Dreamcast. И если сейчас выражение «Sega-style» хоть к чему-то применимо, то это игры от Treasure. Саундтрек Gunstar Super Heroes не просто использует мелодии из оригинальной игры – в него включена музыка из классических аркад от Sega – в том числе Afterburner II, ESWAT Cyber Police и Flicky.

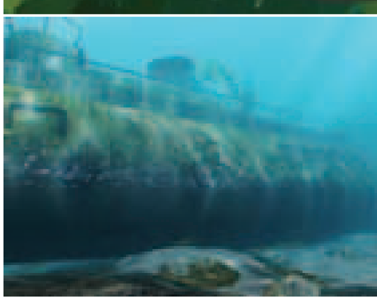


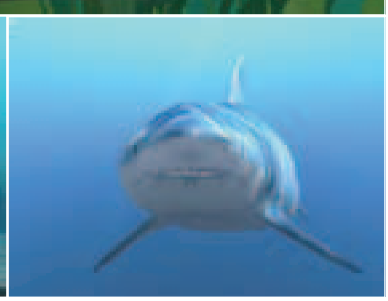
Наобещайте союзникам с три короба – дипломатические возможности практически неисчерпаемы – и в нужный момент ударьте исподтишка.

## DIVER: DEEP WATER ADVENTURES

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | action / simulation |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | "Биарт" |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ДАТА ВЫХОДА: | ноябрь 2005 года |
| ОНЛАЙН: | http://www.diver3d.ru |


ТАК ВЫГЛЯДИТ СЕЛЕДКА ДО ТОГО, КАК ПОПАДАЕТ В БАНКУ.





**Diver: Deep Water Adventures, несмотря на название, отнюдь не является модом Driv3r, в котором Таннер научился нырять. Игра являет собой весьма оригинальный (по крайней мере, на первый взгляд) симулятор профессионального водолаза и манит живописными глубоководными пейзажами.**

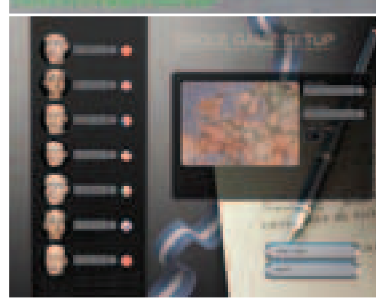
Разработчики, тем не менее, обещают скрупулезно воспроизвести все нюансы настоящих подводных прогулок с тем, чтобы игрок, наряду с очарованием необычного мира, прочувствовал и всю сложность профессии дайвера. Так, например, вас ни за что не допустят до «большой воды» без диплома. Последний выдается по окончании специальных курсов дайвинга, под которые замаскирован обучающий режим. Нырять будем не «на интерес», а с вполне конкретными целями. Миссии основываются на реальных событиях, а все пятнадцать игровых областей действительно существуют на планете Земля. В числе заявленных операций – обследования затонувших кораблей и субмарин, подводная фотосъемка и даже охота на прожорливых хищников морских глубин. Если верить разработчикам, практически в каждой миссии у игрока будут «бессердечные» конкуренты. Не ясно, правда, кроется ли за определением «бессердечные» намек на рукопашные потасовки под водой. Поживем – увидим. Я лишь отмечу, что хоть сотрудники «Биарт» и новички в игроиндустрии, зато настоящие профи в дизайнерской деятельности (они, например, сделали официальную страницу Namco). В геймдеве, полагаю, сориентируются быстро. ■

**Роман «ShaD» Епишин** shad@gameland.ru

## DIPLOMACY (ДИПЛОМАТИЯ)

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | TBS |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Paradox Interactive |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» / snowball.ru |
| РАЗРАБОТЧИК: | Paradox Interactive |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 7 |
| ДАТА ВЫХОДА: | IV квартал 2005 года |
| ОНЛАЙН: | http://www.snowball.ru/diplomacy |


КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПОЛКОВОДЦЫ ОБЛАДАЮТ УНИКАЛЬНЫМИ ХАРАКТЕРАМИ, И К КАЖДОМУ ИЗ НИХ ПРИДЕТСЯ ИСКАТЬ ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПОДХОД.





**Добрая половина компьютерных стратегий основана на настольных играх. Однако создать классную PC-игру, сохранив дух оригинала, совсем не просто. Гонять мышку по столу – это вам не в колодах копаться. Чего уж и говорить о проектах, построенных на живом общении. Шесть лет назад компания Hasbro Interactive уже пыталась воссоздать на экранах мониторов популярнейшую Diplomacy, но передать самое главное – неповторимый азарт настолки – ей не удалось. Теперь за дело взялись специалисты серьезных стратегий, и на E3 2005 им уже было чем похвастать.**

Diplomacy – игра тонкая, интеллектуальная и при этом удивительно простая. Карта Европы, семьдесят четыре провинции, семь европейских держав (Россия, Австро-Венгрия, Англия, Турция, Франция, Италия и Германия), семь одинаковых армий... А в чем сила же, брат? В правде? Как раз наоборот – во лжи. Утонченной, продуманной, коварной, изощренной. Победу одержать можно, лишь обладая численным перевесом, а потому без союзников не обойтись. Наобещайте им с три короба – дипломатические возможности практически неисчерпаемы – и в нужный момент ударьте исподтишка. Главное, не забывайте, с кем и о чем вы договаривались и... не играйте со вспыльчивыми товарищами. А то ведь, не ровен час, побьют!

P.S. И вот еще важный нюанс: в игре, конечно, будут компьютерные оппоненты, но с живыми соперниками они не сравнятся. Настраивайтесь на сетевые разборки. ■

**Илья «GM» Вайнер** iv@gameland.ru



### Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Творчество Говарда Лавкрафта оказалось неожиданно популярным у издателей. Первая игра, Dark Corners of the Earth, выйдет на PC и Xbox в конце этого – начале следующего года. Разработка длилась неимоверно долго, но, кажется, близится к завершению.



### Call of Cthulhu: Destiny's End

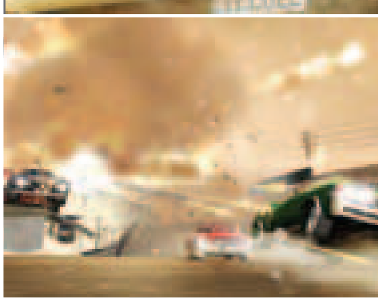
Еще одна (из четырех Call of Cthulhu) игра о прислужниках безликого Ньярлатотепа выйдет на PS2 и станет шутером от третьего лица, в отличие от Dark Corners of the Earth, которая принадлежит к стану FPS. В Destiny's End со злом выйдут бороться сразу два героя одновременно.

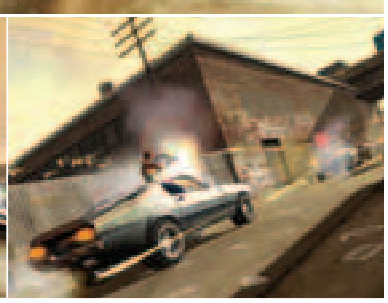
## 187 RIDE OR DIE

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2, Xbox, GameCube |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Ubisoft |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Ubisoft |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 8 |
| ДАТА ВЫХОДА: | 30 августа 2005 года |
| ОНЛАЙН: | http://www.187game.com |



КТО СКАЗАЛ, ЧТО ГОНКИ БУДУТ ТОЛЬКО СУХОПУТНЫМИ?





**На первый взгляд 187 Ride or Die наводит на мысли о популярных ныне «бандитских симуляторах». Обещан стандартный для подобных игр набор: отвязный сюжет, рэпперский саундтрек и крутые тачки. Но компания Ubisoft решила немного оживить будни виртуальных бандитов Лос-Анджелеса. Теперь у нас в одной руке – пушка, а в другой – баранка автомобиля.**

Обратите внимание на жанр: разработчики говорят что-то там о Car Combat. Герой из машины и носа не высунет: сильнейший определится по результатам гонки. И неважно, придете ли вы первым к финишу или просто отправите всех соперников в кювет – победа в обоих случаях будет за вами.

Тачек и стволов будет хоть отбавляй: разработчики сулят солидный выбор машин (от стар採еньких родстеров до современных суперкаров) и тридцать видов оружия (шотганы, винтовки, ракетницы).

Но, судя по анонсам, гэтэашных штампов игра не избежит. Героем, как всегда, станет никому не известный отморозок – «счастливый» обладатель развалюхи-машины и бейсбольной биты. Вместе со своими дружками он «наедет» на криминальных авторитетов западного побережья, чтобы завоевать признание, отстроить шикарную виллу (опять же GTA) и, конечно, заполучить новые шикарные тачки. В общем, пока 187 Ride or Die кажется шаблонным проектом, но кто знает, может быть, у Ubisoft припасена пара козырей в рукаве. ■

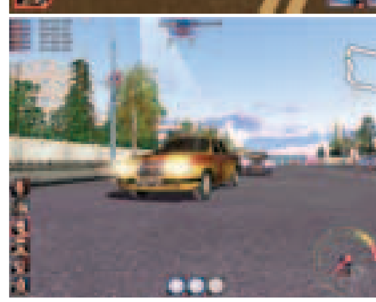
**Mushroom Cat** mushroomcat@gameland.ru

## НОЧНОЙ ДОЗОР RACING

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | racing |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Новый Диск» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Psycho Craft Studio |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ДАТА ВЫХОДА: | сентябрь 2005 года |
| ОНЛАЙН: | http://www.nd.ru |



КАКОЕ ТАМ «ЧЕСТНОЕ СОРЕВНОВАНИЕ»! КАЖЕТСЯ, ОНИ ПОЛЬЗУЮТСЯ МАГИЧЕСКИМИ ДОПИНГАМИ!





**«И сошлись силы Света и силы Тьмы на московской кольцевой. И была гонка», – именно так представляют себе Psycho Craft Studio и «Новый Диск» борьбу Ночного и Дневного дозоров. В игре «Ночной дозор Racing» герои трилогии Сергея Лукьяненко выясняют отношения почти по-спортивному, рассекая по Москве на супертачках. Кто быстрее, того и тапки. Нас ожидают знакомые по фильму машины и персонажи. Ну и про сумрак забывать не стоит...**

Соревнуются, понятное дело, две команды: Ночной дозор (Семен на ЗИЛе-130, Илья на УАЗе-469 и Лена на «Волге») и Дневной дозор (Алиса на Audi TT, Денис на BMW i745, Костя на Volkswagen Touareg). Каждая связка «персонаж-автомобиль» владеет определенным спецприемом. Скажем, Лена останавливает противников мощной силовой волной, а Алиса вызывает воронку, засасывающую все находящиеся поблизости машины. Поклонников киноленты спешим обрадовать: на ЗИЛе, как и в фильме, можно делать сальто. А во время заезда на трассе внезапно будут появляться Гесер и Завулон. Зачем? Чтобы вставлять палки в колеса вам или вашим соперникам.

«Ночной дозор Racing» – гонки аркадные (повреждения машин чисто косметические), но разработчики обещают, что на поведение автомобилей будет влиять их вес и габариты, а также погодные условия, например, дождь. И не верить им оснований нет: даже сырая версия на КРИ сумела нас покорить. ■

**Mushroom Cat** mushroomcat@gameland.ru

**На все загадки и недоговоренности Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga найдется объяснение в Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2...**

## GUILTY GEAR JUDGMENT

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PSP |
| ЖАНР: | action/fighting |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Majesco Games |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Arc System Works |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ДАТА ВЫХОДА: | не объявлена |
| ОНЛАЙН: | http://www.arcsy.co.jp |

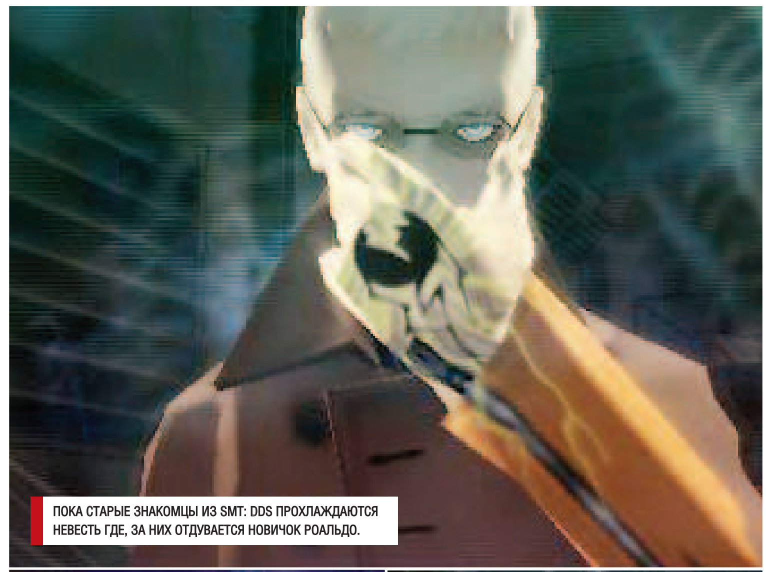


**Жаркое дыхание пламени и треск электрических разрядов, звон мечей и шлепанье кулаков, смачно припечатывающих очередного противника, безумный драйв и тяжелый металл. И пускай армия идеальных солдат-Гиров, над которой потеряли контроль самонадеянные создатели, уже побеждена, пускай повержен их лидер со звучным именем Джастис. Война для пестрой компании бойцов Guilty Gear все еще продолжается – теперь на PSP.** Легендарной серии двухмерных файтингов свойственна исключительная живучесть – на каких только платформах не успели схлестнуться геймеры в ожесточенной борьбе за победу. Показанная на E3 демо-версия Guilty Gear Judgment позаимствовала и портреты персонажей, и один из боевых режимов (Boost Mode) у Guilty Gear: Isuka. Переходить с уровня на уровень, пробираясь через ряды набегающих врагов из одного конца арены в другой, позволяется не только за счет боев до полного уничтожения нападающих, но и после атак на ключевые объекты, вроде дверей. Двери в ответ отплевываются файерболлами по темечку и активируют ловушки. Из остальных режимов пока заявлены только привычный Arcade Mode и Versus Mode для баталий с другими PSP-владельцами. Полный ростер, сюжет и особенности управления, а также возможные бонусы – тайна, покрытая мраком. Ждет ли нас качественная адаптация Isuka, да еще и с двуплановыми боями, или же лишь бледное подобие славы подлинных Guilty Gear? ■

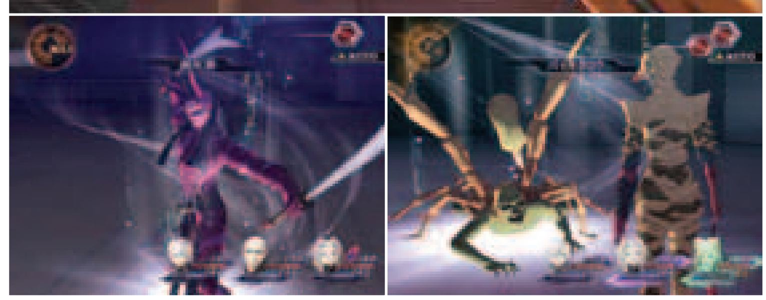
**Наталья Одинцова** serizawa@mail.ru

## SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | RPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Atlus |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Atlus |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | 14 ноября 2005 |
| ОНЛАЙН: | http://www.atlus.com/dds2 |



ПОКА СТАРЫЕ ЗНАКОМЦЫ ИЗ SMT: DDS ПРОХЛАЖДАЮТСЯ НЕВЕСТЬ ГДЕ, ЗА НИХ ОТДУВАЕТСЯ НОВИЧОК РОАЛЬДО.



**Дразнящее присутствие Тайны только подстегивает желание приобщиться к истине. На все загадки и недоговоренности Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga найдется объяснение в Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2. Чем оказалась Нирвана для единственного клана, сумевшего вырваться из унылого мира Свалки, и чья воля управляет Храмом Кармы? И почему даже в Граде Обетованном люди все еще превращаются в монстров?** Боевая система осталась без изменений, зато неожиданно расширился ассортимент экипировки. «Кольца Кармы» – теперь не только сюжетное объяснение того, как герои сохраняются на сейв-пойнтах, но и потенциальный бонус к параметрам. Предусмотрен апгрейд колец специальными камнями. К демоническому и человеческому обликам Серфа и команды добавилась неполная трансформация в состояние берсерков. С магией в этом случае туго, уязвимость повышенная, зато мощность атаки ощутимо возрастает. Выучивать способности и полезные навыки персонажам станет еще проще: сетка мантр лишилась четко заданных цепочек скиллов. Ветеранов серии ждет приятный сюрприз: мантры, закупленные для героев, перекочуют в сиквел прямиком из сейва с полным прохождением предыдущей игры. По сейву же будет сразу доступен Hard Mode, который прочим смертным достанется только после полного прохождения. Повлияют на будущие события и выбранные ранее сюжетные реплики – хотя о возможности нескольких концовок Atlus пока умалчивает. ■

**Наталья Одинцова** serizawa@mail.ru



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
G·T·R
автогонки FIA в классе GT
ABSOLUTE GAMES
НАШ ВЫБОР
"Хочется просто играть,
не думая ни о чем постороннем."
AG.ru
SIMBIN
10TACLE STUDIOS AG

## PARAWORLD

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | RTS |
| РАЗРАБОТЧИК: | SEK |
| ДАТА ВЫХОДА: | начало 2006 года |

ОНЛАЙН:
http://www.para-world.com



Стратегия на доисторические темы. Вместо танков, пушек и бронемашин – диплодоки, трицератопсы и апатозавры.



**ParaWorld это:**

- 50 типов животных, из них 40 – динозавры
- три уникальных «племени»
- герои и известные исторические деятели, готовые возглавить вашу расу
- три режима сетевой игры с участием до восьми игроков

## SERIOUS SAM II

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox |
| ЖАНР: | FPS |
| РАЗРАБОТЧИК: | Croteam |
| ДАТА ВЫХОДА: | осень 2005 года |

ОНЛАЙН:
http://www.serioussam2.com

А вот кому Сэмов? Серьезных Сэмов – кому? Вторая часть игры подзадержалась в разработке, и оправдание этому – матерый графический движок, собранный хорватами из Croteam.





## GENERATION OF CHAOS

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation Portable |
| ЖАНР: | RPG |
| РАЗРАБОТЧИК: | Idea Factory |
| ДАТА ВЫХОДА: | весна 2006 года |

ОНЛАЙН:
http://www.ideaf.co.jp/generation/chaos5/top.html

Этот популярный японский RPG-сериал наконец-то доберется до США. А все благодаря PSP.





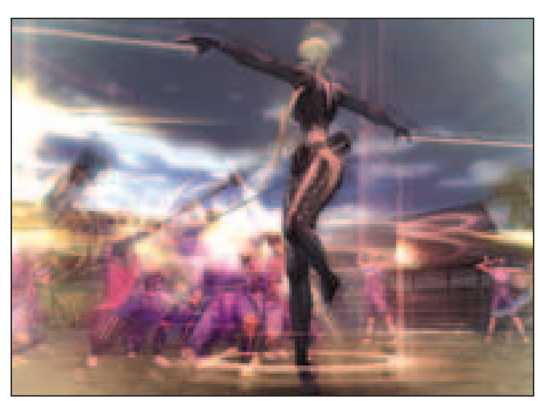
## DEVIL KINGS



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | action |
| РАЗРАБОТЧИК: | Capcom |
| ДАТА ВЫХОДА: | 2005 год |

ОНЛАЙН:
http://www.capcom.com

Capcom решил создать свою вариацию на тему Dynasty Warriors. Да не простую, а имеющую некое отношение к Devil May Cry! Подробнее об этом чуде мы расскажем вам чуть попозже.

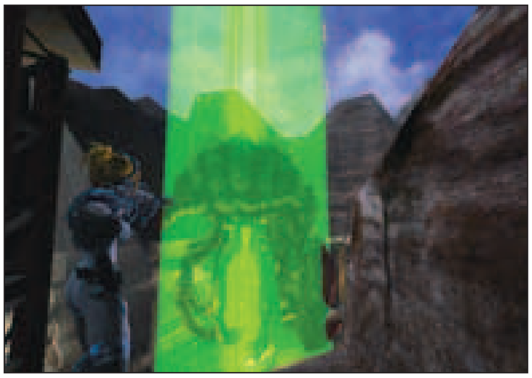


## STARCRAFT: GHOST

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2, Xbox, GameCube |
| ЖАНР: | action |
| РАЗРАБОТЧИК: | Swingin' Ape Studios |
| ДАТА ВЫХОДА: | не объявлена |

ОНЛАЙН:
http://www.blizzard.com/ghost

Полный набор юнитов из StarCraft плюс широкая свобода действий – это и есть StarCraft: Ghost. Симпатичная девушка в стелс-костюме сможет переломить ход войны!





## STAR WARS: BATTLEFRONT II

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox, PlayStation 2 |
| ЖАНР: | FPS |
| РАЗРАБОТЧИК: | Pandemic Studios |
| ДАТА ВЫХОДА: | осень 2005 года |

ОНЛАЙН:
http://www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii

Свежая порция побоищ в мире «Звездных войн». Сила с нами!







## THE GUILD 2



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | strategy |
| РАЗРАБОТЧИК: | 4HEAD Studios |
| ДАТА ВЫХОДА: | 2005 |

ОНЛАЙН:
http://www.jowood.com/

Средневековая стратегия, заковыристая ролевая игра, немножко экшна – все это The Guild 2. Если честно, то нам она слегка напоминает этакий странноватый вариант The Sims 2.





Третий - не лишний
singles2
Любовь втроём
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Лицам до 18 лет НЕ рекомендуется!
DEEP SILVER
ROTOBEE
Бука

# СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

**СИСТЕМА ОЦЕНОК** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**0** – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

**1.0-1.5** – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

**2.0-2.5** – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

**3.0-3.5** – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

**4.0-4.5** – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

**5.0-5.5** – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

**6.0-6.5** – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

**7.0-7.5** – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

**8.0-8.5** – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

**9.0-9.5** – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

**10.0** – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

## «Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

## Прямая речь

### Майкл Рассел (Michael Russell)



**КОМПАНИЯ:**
Ritual Entertainment
**ДОЛЖНОСТЬ:**
Quality Assurance Manger
**РАБОТАЛ В:**
Microsoft Game Studios, Access Software
**ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:**
Links LS 1999, 2000, 2001, 2003 Edition
Microsoft Golf 2001 Edition
Amped, Amped 2
Mechwarrior 3: Pirate's Moon
25 To Life
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
25 to Life
**ХОББИ:**
Игры, кино

В 1960 году компания Volkswagen обходила по продажам любого другого автомобильного производителя в США. Все благодаря Volkswagen Beetle – небольшому и надежному авто без каких-либо претензий. Любые проблемы можно было легко решить с помощью, например, проволоки или скотча. Кроме того, низкая цена полностью оправдывала небольшую мощность – по сравнению с лихими спорт-карами, которые выпускались конкурентами.

То же самое происходит последние двадцать лет с консолями. Они уступают по мощности компьютерам, на порядок дешевле (обычно в четыре-пять раз), и их гораздо проще починить. Помните, как нужно было просто подуть на картридж с игрой, чтобы снова заставить его работать? Не нужно копаться ни в каких AUTOEXEC.BAT или CONFIG.SYS. Не нужно понимать различие между постоянной памятью и оперативной. Не нужно искать новые драйверы. Не нужно закачивать патчи по 140 «метров», чтобы запустить игру. Не нужно волноваться о вирусной безопасности. Просто вставьте Halo в привод Xbox, и все заработает моментально, да как заработает!

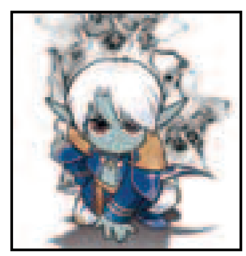
Microsoft анонсировала свои планы по улучшению ситуации со стабильностью игр на PC. Спецификации контроллеров обнародованы, так что вы можете взять джойстик от Xbox 360 и использовать его на компьютере. Microsoft уже выпустила программу Games for Windows Logo, которая предоставляет ограниченный набор «консольных» требований для PC-игр. Все для удобства пользователей.

PC-игры всегда были богаче и интереснее, чем схожие приставочные проекты, но, тем не менее, с каждым консольным циклом все хором кричат, что компьютерные игры вымирают. Чтобы противостоять настоящему консольному поколению, разработчики игр для PC должны серьезно задуматься о проблеме стабильности. Это не самый простой путь, но единственно верный – только тогда PC-рынок не затухнет.

**ЦИТАТА:**
Чтобы противостоять настоящему консольному поколению, разработчики игр для PC должны серьезно задуматься о проблеме стабильности.

### M.V.Разумкин

razum@gameland.ru



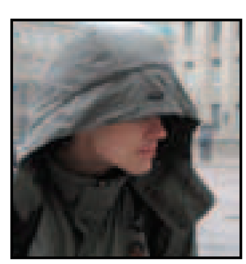
**СТАТУС:**
Главред
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
- Final Fantasy Tactics Advance
- SW Episode III Revenge of the Sith

Редко удается нормально поиграть в игры сразу после их появления в продаже. То времени нет, то игры. Так что DMC3, Phantom Brave, KotOR2 – все еще ждут своей очереди вместе с другими не менее достойными проектами. Вот и сейчас вместо Guild Wars я играю в Final Fantasy Tactics Advance. Думаю, еще на пару месяцев ее хватит.

## МЫ – это вот

### Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



**СТАТУС:**
Тот самый Зонт
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
- Advent Rising
- Killer 7

Кроме шуток: в Англии после дождя на асфальт выползают не дождевые черви, а жирные слизни и улитки. Дождевых червей нет. Как это произошло? Может, у них и под землей нет дождевых червей? А если завезти в Лондон с десяток розовых глистов и выпустить на волю, в стране начнется экологическая катастрофа? Ведь надо же – слизни вместо червей.

# Наш Хит-Парад

## PC

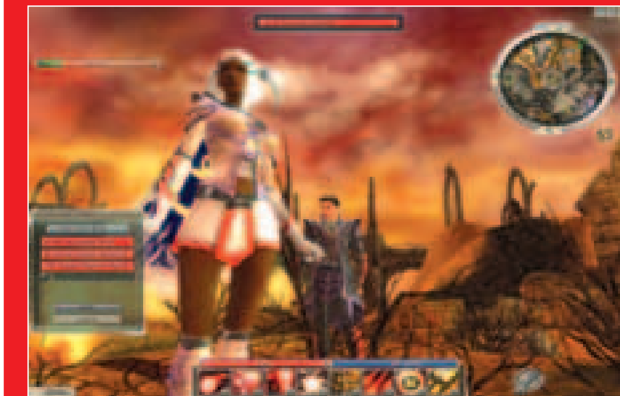
| # | НАЗВАНИЕ ИГРЫ |
|---|---|
| 1 | Guild Wars |
| 2 | Psychonauts |
| 3 | EverQuest II |
| 4 | LEGO Star Wars |
| 5 | Massive Assault: Расцвет Лиги |
| 6 | TrackMania Sunrise |
| 7 | Brothers in Arms: Road to Hill 30 |
| 8 | World of Warcraft |
| 9 | Still Life |
| 10 | Серп и молот |

## КОНСОЛИ

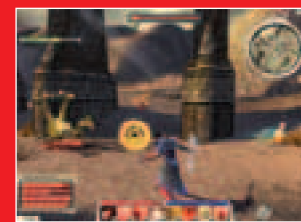
| # | НАЗВАНИЕ ИГРЫ | ПЛАТФОРМА |
|---|---|---|
| 1 | Psychonauts | PS2, Xbox |
| 2 | God of War | PS2 |
| 3 | Devil May Cry 3: Dante's Awakening | PS2 |
| 4 | Jade Empire | Xbox |
| 5 | Metal Gear Solid 3: Snake Eater | PS2 |
| 6 | Gran Turismo 4 | PS2 |
| 7 | Midnight Club 3: DUB Edition | PS2, Xbox |
| 8 | Resident Evil 4 | GC |
| 9 | Forza Motorsport | Xbox |
| 10 | Oddworld Stranger's Wrath | Xbox |

СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН GAMEPOST.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

# ИГРА НОМЕРА







## Guild Wars стр. 94

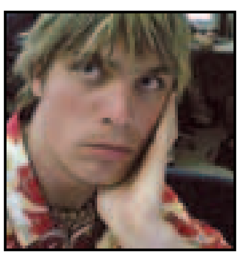
Лидер в жанре MMORPG меняется чуть ли не каждый месяц. Сначала мы любили EverQuest II, потом пели хвалу World of Warcraft, а теперь превозносим Guild Wars. По крайней мере, на нее вам не придется тратить лишних денег.

- **ДВИЖОК:** Едва ли не более современный, чем в Half-Life 2. Игра загружается за секунду и работает без единой ошибки.
- **ОБНОВЛЕНИЯ:** Guild Wars обновляется еженедельно. Программа-клиент незаметно скачивает десятки бесплатных обновлений.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Весьма и весьма неплохо. Разработчики поставили себе цель – сделать MMORPG, которая бы не утомляла игрока. И они ее сделали.

# Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

### Алик
alik@gameland.ru

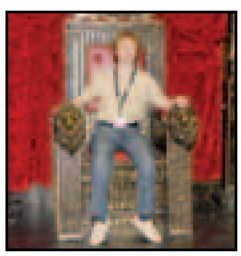


**СТАТУС:** Артдир

**СЕЙЧАС НЕ ИГРАЕТ В:**
- Warcraft III
- Doom 3
- Counter-Strike
- и др...

Снова Москва... Как будто и не было этих двух недоношенных недель, которые я, с большим удовольствием, провел на юге. Опять вокруг серое унынье затопленных после дождя улиц... Опять сдача номера... опять вторник... Стоп! Сегодня ведь только суббота – похоже, работа над журналом начинает налаживаться.

### Константин Говорун
wren@gameland.ru



**СТАТУС:** Мегаломаниак

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
- Civilization

Офис. Скучно. Скачал Civilization, играю. Коллеги из неигровых журналов обзываются на меня маньяком-некрофилом. А я просто экономлю время. Все игры серии хороши, но ходы в первой быстрее. Анимации нет, меню простейшие. Удобно. А что маньяк я – это всем уже известно. Даже Левелорд считает, что я мир захватить хочу.

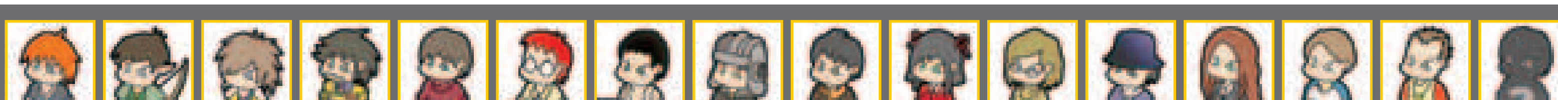
### Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



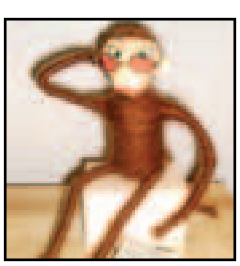
**СТАТУС:** Болела

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
- Dungeon Lords

Ушел один тренер, пришел другой, и вновь появилась надежда, что наша непутевая футбольная сборная все-таки окрепнет и начнет побеждать. Впрочем, сколько раз уже это было? Впору в пессимисты записываться. Разве что за зенитовцев сердце радуется. Хотя непонятно, почему Аршавин за клуб так не играет, как за сборную...



### Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



**СТАТУС:** Засланный казачок

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
- «Нибиру»
- Five Magical Amulets

Вот иногда игровые издания упрекают в том, что они держат на работе непрофессионалов и не учитывают психический вред, наносимый компьютерными играми. В такие моменты хочется подойти к этим людям и от всей души хлопнуть их по мягкому месту всеми своими тремя дипломами. Винс Дези, кстати, тоже из наших, из психологов.

### Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



**СТАТУС:** Монохромный друг пингвинов

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
- Mario 64 DS
- Ragnarok Online

Несмотря ни на что, «Мадагаскар» оказался отличным фильмом, на премьерном показе зрители рукоплескали стоя! Та же петрушка и с игрой – запоем прошел всю, закрыв глаза на визуальный ужас, а потом еще долго резался в мини-игры. А тем временем заканчивается Великая Неделя Двойной Экспы в мире Ragnarok Online...

### Юрий «Ворон» Левандовский
voron@gameland.ru



**СТАТУС:** Уставший

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**
- Ridge Racer (PSP)
- TT Superbikes

И я ощутил на себе все радости владения PSP: и MP3 она играет великолепно, и графика отличная, и экран цветастый. Чудо-штука, ждем теперь хороших игр. А чтобы организм не расслаблялся, сидя в метро с консолью, продолжаем ездить на велике и болеть за Кими Райконена в Формуле 1. Верю, он сможет одолеть зазнавшегося Алонсо.

# В ПОИСКАХ СВОБОДЫ



**Автор:**
**Никита Львов**
august2004_2004@mail.ru

**Давным-давно, когда компьютеры были размером с холодильник, простенькие игры вроде «Понга» вызывали у публики неуемный восторг. Однако взыскательность геймеров шла в ногу с высокими технологиями, а порой даже опережала их. Со временем атрибутом качественного проекта стала свобода геймерской воли.**

Разумеется, аркадные и логические игрушки по-прежнему имеют полное право быть линейными. Что касается более продвинутых жанров, то здесь линейность простят разве что Doom 3, да и то обменяв ее на революционную графику и леденящую кровь атмосферу. Менее титулованные проекты рискуют оглушительно провалиться, если не дают хоть чуть-чуть выйти «за флажки». Однако подлинная свобода царила лишь в старых играх вроде Elite для ZX Spectrum (1984 год). Титул «Игра восьмидесятых» этот знаменитый космосим получил за обход почти всех ограничений, существующих в видеоиграх. Рекорд не побит до сих пор, несмотря на сотни попыток. Позже был Fallout, серии GTA и HoMM, Ultima Online и другие мега-хиты. Однако каждый из выдающихся последователей Elite разделывался лишь с одним звеном несвободы. Что же это за звенья, и что за кандалы?

Первое – ограниченные территории – заметит любой новичок. Даже самые реалистичные карты в стратегиях всегда имеют пределы, причем зачастую почему-то в виде грубого черного обрыва. Герои квестов движутся от одной игровой зоны к другой, будто шаг в сторону запрещен под страхом смертной казни. Автотрассы позволяют разве что срезать углы, и даже авиа- и космосимуляторы не могут подарить игроку все небо.
Но это только первое открытие. Потом приходит понимание, что из сюжетной линии не вырваться, хотя порой и можно пройтись по ней туда-сюда. Прокачка ролевых персонажей в конце концов сводится к двум-трем удачным схемам, а любители стратегий к тому же частенько страдают от таймера в миссиях. Картину довершают NPC, имеющие куцый набор заученных фраз. Недосягаемый «край света» в играх вполне реален, что не устраивает геймеров, мечтающих о настоящей жизни по ту сторону экрана. И разработчики, как могут, ковыляют им навстречу.

Трудность с крошечными игровыми мирами преодолеть проще всего: можно использовать случайно генерируемые локации, редакторы карт, а то и возвести громадный город, как, например, в NFS Underground II. Правда, в последнем случае красоты Bayview не могут прикрыть фактическую пустоту мегаполиса. Нет прохожих на улицах, нет посетителей в летних кафе, и даже весь транспорт делится на легковушки и фургончики.
Поклонникам авиасимуляторов гораздо легче: гениальная идея изменять погоду по данным из Интернета была по достоинству оценена виртуальными пилотами (вспомним, например, в Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight).
Впрочем, в особо редких случаях игрокам даже в голову не приходит задуматься о границах, потому что все внимание занято потрясающим геймплеем (StarCraft).

А вот с сюжетом посложнее. Как ни крути, а игрок должен добраться до финала, поэтому линия от точки А до точки Б всегда есть. Иногда она прямая, как стрела, иногда петляет, как улицы того же Bayview. Казалось бы, в NFS Underground II свободы больше, чем где бы то ни было, но игроку позволено всего лишь выбрать последовательность прохождения трасс и апгрейда своего автопарка. В качестве утешения предлагаются дополнительные заезды и возможность вызвать на дуэль встречных стритрейсеров. Все это разнообразит игру, но достаточно хоть раз увидеть настоящий ночной драг-рейсинг, и все встает на места. Не хватает общения, причем не того, которое есть в мультиплеере.

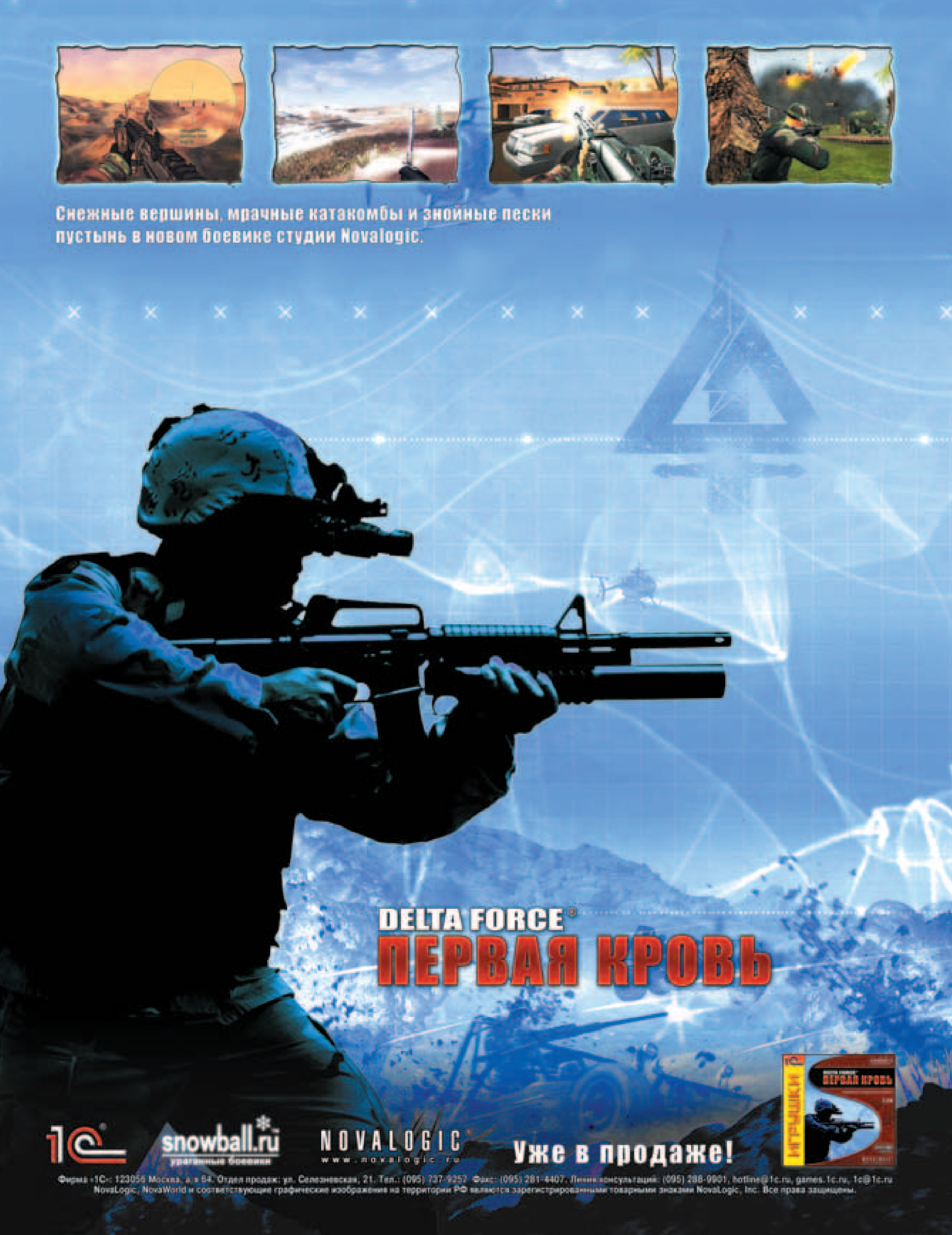
«Человеку нужен человек», как говорил Станислав Лем, а этого-то зачастую игры и не дают. Например, космосим «Паркан», где можно было летать куда вздумается, тем не менее, быстро нагонял тоску: жить среди роботов сможет только робот. Правда, бывали исключения: гениальные квесты, ролевики вроде Baldur's Gate или того же Fallout... В них недостаток общения восполняли интересные находки талантливых сценаристов.

Впрочем, вскоре отпала необходимость и в написании многочасовых диалогов. На сцене появился жанр MMORPG, и проблемы, как ни бывало (скорее, появилась новая – как избавиться от излишне болтливых соратников) . Когда ко всем MMO-достоинствам добавлялся выверенное равновесие, получались исключительно живучие проекты, такие как, например, Ultima Online, которая популярна и до сих пор, несмотря на архаичную графику. Кстати, единственная составляющая игры, которая никак не влияет на ощущение свободы, – это как раз графика. Белые кружочки, обозначавшие планеты в Elite, благодаря воображению игрока действительно были планетами... в отличие от размытых пятен, хвастающих поддержкой DirectX 9.

Но вернемся к печальному факту: степень независимости игрока, как правило, прямо пропорциональна возрасту игры. Современные разработчики не замахиваются на вечные проекты, ведь мало кого прельщает идея выпускать по шедевру раз в десятилетие, сидя остальное время на строгой диете. А может быть, дело совсем в другом: всегда ли та свобода, которую мы требуем от игры, нужна в жизни? Многим вполне хватает для счастья городка размером с Bayview, а для разговоров – знакомых, чей набор дежурных фраз не больше, чем у любого NPC. ■







Снежные вершины, мрачные катакомбы и знойные пески пустынь в новом боевике студии Novalogic.
DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ
snowball.ru
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
Уже в продаже!
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

# НАШИ РУКИ НЕ ДЛЯ СКУКИ



**Автор:**
**Константин «Wren» Говорун**
wren@gameland.ru

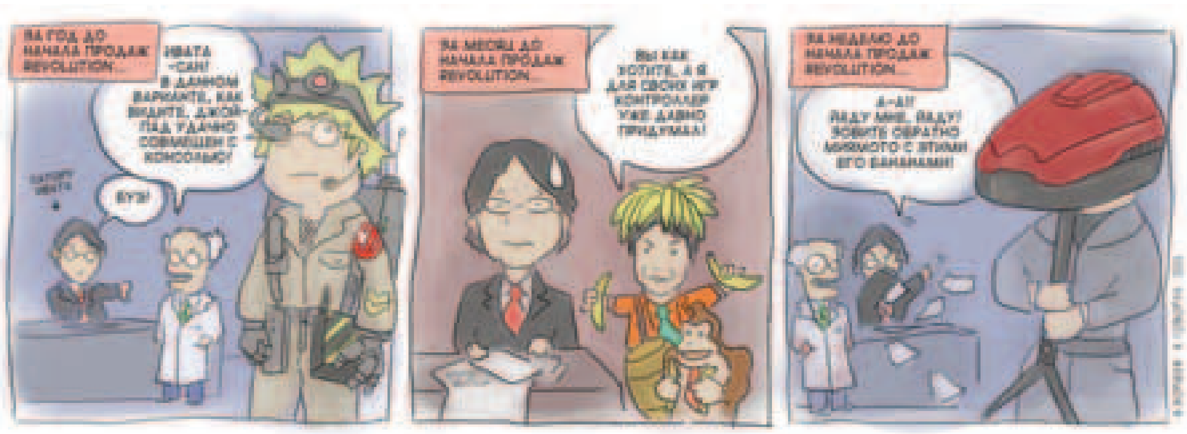
**Немало слов было сказано о «революции от Nintendo», но их смысл сводится в основном к тому, что «пока неизвестно, как будет выглядеть джойпад Revolution». Но сейчас мы не будем гадать, выживет ли Nintendo в новой войне консолей или оставит рынок, подобно Sega, лучше попробуем понять, как же, черт возьми, будет выглядеть этот джойпад!**

Несмотря на отсутствие какой-либо конкретной информации (у PlayStation 3 мы хотя бы имеем изображения контроллера), косвенных намеков в розданных за последний месяц интервью немало. Очевидно, что простой сменой дизайна дело не обойдется; речь идет о революции, сравнимой с переходом между джойпадами SNES и Nintendo 64. Президент Nintendo не раз говорил, что его компания находится на переднем крае индустрии и оперативно внедряет показавшие себя хорошо технологии – в свое время это были аналоговые кнопки и рычажки, Rumble-функция. Поэтому вполне логично предположить, что Revolution вберет в себя наиболее интересные из уже существующих технологий, а не покажет удивленной публике какие-то свои, непредставимые.
Nintendo ведь не разработчик железа. Так что забудьте о датчиках, считывающих мысли геймера, равно как и шлемах виртуальной реальности. Встроенной вагины, о которой мечтал А. Купер, мы вряд ли дождемся. Но и без нее вариантов хватает.
Самая логичная догадка связана с гироскопическими технологиями. Оснащенное такой функцией устройство сможет отслеживать свою ориентацию в пространстве. Грубо говоря, сбудется мечта начинающих геймеров, в приступе ярости дергающих джойпад из стороны в стороны, чтобы их герой «быстрее поворачивался». Смех-смехом, но даже за счет одного такого нововведения возможно совершить революцию в геймплее, причем речь идет практически обо всех жанрах – от FPS до авиасимуляторов. Что интересно, гироскопы уже применяются в играх – в Yoshi's Universal Gravitation (GBA) необходимое устройство встроено прямо в картридж; обладает такой технологией новая портативная консоль Gizmondo. Наконец, есть сильное подозрение, что странная форма джойпада PlayStation 3 также обусловлена тем, что и он умеет отслеживать свои перемещения в пространстве. Представьте себе, что им можно крутить в воздухе, имитируя руль автомобиля, – заманчивая перспектива?
Одной уникальной функции, однако, Revolution будет маловато. Идем дальше. Микрофон для подачи голосовых команд, как сказал Ивата, подключить к Revolution получится, но к контроллеру он отношения не имеет. Второй экран, расположенный на джойпаде (вспомните о Dreamcast VMU!), - тоже вариант, официально опровергнутый Nintendo. Камера наподобие EyeToy наверняка готовится для Revolution, но ей будут снабжены и Xbox 360, и PlayStation 3 – какая тут революция! Да и игр для них создается куда меньше, чем может показаться по шуму в прессе. То же касается танцевального коврика, рыболовных удочек и прочих узконаправленных аксессуаров. Ведь нас интересует основной джойпад Revolution, на котором геймер должен нормально играть практически во все проекты для консоли.
Стоп. А только ли в проекты для Revolution? Напомню, что на приставке можно будет запускать игры для GameCube, а также NES, SNES и Nintendo 64. Почти наверняка – еще и для портативных систем семейства Game Boy. Между тем, в японской прессе ходят слухи о том, что в искомом джойпаде не будет традиционной крестовины и кнопок «A» и «B»! Как же без них? Возможно, ответ очень прост. В прототипе Revolution, показанном на E3 2005, присутствовали слоты для контроллеров от GameCube. Вряд ли инженеры компании разместили их в прототипе просто так, а в финальном варианте они исчезнут. Значит, для ретро-игр понадобится джойпад от GameCube, а родной и вправду окажется принципиально непригодным для них!
Вернемся к официальным данным. Джойпад Revolution будет беспроводным, а это значит, что им можно будет свободно крутить из стороны в сторону. Если вы посещаете хотя бы изредка аркадные залы, то представляете себе, что такое световой пистолет. Если бываете там часто – видели контроллер-меч (вернее, рукоятку от него), которым можно великолепно рубить монстров на экране. Пригодится ли такая функция? Конечно. Можно ли ее реализовать без раскладывания громоздких датчиков на полу? Почему бы и нет. Создать универсальный джойпад, заменяющий кучу дополнительных устройств, на самом деле гораздо проще, чем кажется. Маракасы из Samba de Amigo? Пусть он реагирует на тряску! Donkey Konga? Пусть умеет реагировать на разные (!) хлопки, анализируя характеристики звука и сопоставляя с образцами. Наработки Nintendo DS тоже вряд ли будут проигнорированы инженерами компании. Если Touch Screen размещать на контроллере нецелесообразно, то Touch Pad (как на ноутбуках) – почему бы и нет? Среди догадок, распространенных в Сети, есть и такие интересные варианты, как реагирующие на трение кнопки и трекбол. Поговаривают и об усовершенствованной системе обратной связи – джойпад будет не просто трястись в нужные моменты, а двигаться в руках геймера, подчиняясь требованиям программы. Так что, хоть виртуального шлема мы не дождемся, джойпад-перчатки, засветившийся во многих фантастических лентах («Особое мнение», например), вполне могут нам достаться.
Под конец хотелось бы напомнить, что контроллер – не единственная загадка Nintendo Revolution. Сатору Ивата заявил, что «традиционная схема, когда консоль подключается к телевизору, а джойпад – к консоли, будет опрокинута». Вряд ли он имел в виду лишь то, что Revolution можно подключать к монитору (подтверждено в одном из более поздних интервью). Скорее всего, технология Wi-Fi (с ее помощью Revolution выходит в Сеть и «общается» с джойпадами) применяется как-то особенно заковыристо. Так, что никто даже и представить себе не может. ■

## ДОМАШНЕЕ ЧТЕНИЕ

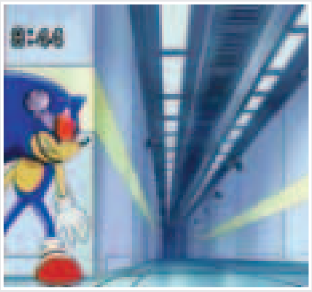
http://revdeveloper.blogspot.com – якобы этот дневник ведут разработчики Super Mario Bros. Melee для Revolution.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




СПЕЦНАЗ
ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ
Именно ОНИ охраняют вашу ЖИЗНЬ
· Беспрецедентный реализм, последние технологии rag-doll анимации!
· Максимально улучшенная прорисовка взрывов!
· Впервые: скайдайвинг – настоящая трехмерная сенсация!

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
**Игорь Сонин**
zontique@gameland.ru

# КОНЕЦ ФОТОРЕАЛИЗМА

**Игры становятся все более похожими на настоящий мир – и друг на друга. Затраты на разработку взлетают до невиданных высот. Десять лет назад игру ААА-класса могли сделать три человека за полгода и пятьдесят тысяч долларов. Сейчас на это понадобится пятнадцать миллионов долларов и несколько лет кропотливой работы. Цифры продолжают расти. Менеджеры крупных издательств падают в обморок, когда представляют себе, сколько денег придется вбухивать в игры следующего поколения. А дальше? Что будет через поколение?**

На создание игры ААА-класса сегодня нужно подрядить команду из ста человек. Завтра для этого понадобится двести – двести пятьдесят работников. Над чем они трудятся? Они тратят деньги и человекочасы на все менее и менее заметные детали, на то, что на языке девелоперов называется заморским словечком «контент». На грязь, летящую из-под колес багги в MotorStorm. На отражения в глазах персонажей Killzone. На еще более реалистичные складки на плаще Данте в Devil May Cry 4. Геймдизайн стоит на месте, а Sony и Microsoft, ослепленные гонкой вооружений, поднимают планку графики все выше и выше – и не замечают, что скоро настанет день, когда конечный пользователь не сможет найти разницу между складками на плаще Данте из Devil May Cry 6 и Devil May Cry 7. Уже сейчас картинка, которую выдают приставки нового поколения, выглядит неплохо, но не потрясающе. Кому нужны отражения в глазах, если вы заглядываете в них пару раз за игру? Кому нужна тысяча резиновых уточек, когда для хорошей игры достаточно десятка? Наконец, что вы будете делать, если следующее поколение консолей окажется последним?

Если не случится новой технологической революции, подобной переходу от двухмерной графики к трехмерной, то индустрия может снова прийти в золотой век. Посмотрите, что сейчас происходит на GBA: технология работы с двумерной графикой отлажена до мелочей, успеха добиваются не сверхдорогие блокбастеры, а необычные, прорывные игры. Игры, которым есть, чем привлечь геймеров. Прямые сиквелы выходят на GBA только в самых исключительных случаях, когда оригинальная игра оказывается настолько хороша, что пользователи тут же начинают требовать добавки. То же может произойти с трехмерными играми в поколении-через-один: графика станет одинаковой, и пальму первенства ухватят те, у кого достанет сообразительности плюнуть на суперфотореалистичную графику и поставить на новаторский художественный дизайн и грамотный геймдизайн. Предположим, что Sony и Microsoft будут придерживаться политики наращивания производительности консолей. В поколении-через-один Xbox 480 и PS4 работают в десять раз быстрее, чем Xbox 360 и PS3. Стоимость разработки продолжит расти – тридцать миллионов долларов за игру, сорок миллионов, пятьдесят! При таком раскладе издателям придется заниматься уже не сиквелами, а сиквелами сиквелов и сиквелами сиквелов сиквелов – с одним и тем же графическим движком, создание которого будет стоить бешеных денег. Сериалы Prince of Persia и Splinter Cell, над однообразием которых исподтишка посмеиваются журналисты, станут править балом – потому что только три игры на одном движке могут окупить затраты на разработку. Вы хотите жить в таком мире? Хотите платить по сто долларов за коробку с игрой? Вам нравится, когда игры похожи друг на друга, как однояйцевые близнецы? Вы мечтаете переживать безвкусные сиквелы? Может быть, вам нужна революция?

«Меня зовут Сатору Ивата. Я делаю игры. Я играю в игры. Вы хотеть Ливалюция? Вот она!» – говорит с трибуны невзрачный японец и вытаскивает из-за спины небольшую черную коробку. Контроллеры на E3 не показали: ходит слух, что в комплекте с Revolution будет поставляться джойпад с сенсорным экраном, который разработчики смогут использовать как им вздумается: ведь в таком случае сам девелопер в состоянии задать расположение и количество кнопок. Nintendo сознательно отказалась вступать в схватку с динозаврами индустрии. Появление ее консоли вполне может знаменовать начало ледникового периода, смертельного для сиквелов и блокбастеров. Стоимость создания игры для Revolution будет значительно ниже, чем стоимость разработки для прочих консолей. Небольшие студии, молодые и амбициозные издатели с потенциальными хитами, но без пятидесяти миллионов долларов, будут делать игры для Revolution – и на скромненькой консоли появятся десятки недорогих хитов, необычных и прекрасных игр. Когда двое дерутся – побеждает третий. Аналитики, которые следят за состоянием дел в индустрии, осторожно намекают, что Nintendo может выйти победителем, не вступая в схватку. В одном из недавних номеров Famitsu Weekly проводился опрос: какой консолью больше интересуются читатели журнала? 42 процента японских геймеров отдали свой голос за Revolution, 40 – за PlayStation 3. Nintendo одним выстрелом убивает всех зайцев, кроме самого дорогого, графического. Revolution – это столько инноваций, сколько вы сможете унести, это лучшие классические игры и доступная цена. Слово за геймерами. Они сделают окончательный выбор между хорошей графикой и хорошими играми. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





Постройте собственные трассы
Выберите ваш автомобиль и его цвет
Участвуйте в дневной или ночной гонке в новых ландшафтах
ТРЕКМАНИЯ SUNRISE ®
Экстремальные трассы, экстремальные трюки, экстремальная скорость
NADEO
Бука
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | MMORPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | NCsoft |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | ArenaNet |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | десятки тысяч |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

**ОНЛАЙН:**
http://www.guildwars.com

# Guild Wars

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

**Лучший выбор для тех, кто хочет играть в MMORPG, но не может позволить себе ежемесячную подписку. Для остальных – заманчивый повод изменить любимой онлайн-ролевке.**

Вам никогда не казалось, что современные MMORPG больны? Многопользовательские ролевые игры – единственные в своем роде развлечения, на серверах которых могут общаться тысячи игроков, – но общаются ли? Сотни молчаливых персонажей выходят в поле и знай себе изводят монстров, следуя неписаному кодексу чести: не нападать на чужих противников, ждать своей очереди на убийство редкого и нескоро возрождающегося демона, не воровать чужие предметы. Вместо общения – птичий язык аббревиатур, вместо игры – многочасовая работа на руднике, поставленная на поток добыча «экспы» ради того, чтобы завтра выйти на тот же рудник с новым мечом или парой плюсов в статистике персонажа. Через некоторое время игрок понимает, что дальше тянуть лямку сил никаких нет, платить ежемесячную мзду за утомительную работу бессмысленно – и бросает игру.

## БЕЗ ТОРМОЗОВ!

Все это происходит в MMORPG сплошь и рядом. Геймеры кочуют из одной игры в другую, впадая в эйфорию от захватывающих квестов для низкоуровневых персонажей. К средним уровням уже точит червь сомнения – что, если я опять выбрасываю время и деньги на ветер? На высоких уровнях и бросать не хочется, и играть дальше скучно. Авторы Guild Wars прекрасно понимают, что нужно геймерам. Команда разработчиков ArenaNet держится на трех матерых человечищах: Патрик Уайетт был создателем сервиса Battle.net, работал над StarCraft и Diablo. Майк О'Брайан возглавлял создание Warcraft III. Джефф Стрейн – ведущий программист World of Warcraft. Послужной список более чем внушительный. Работая в Blizzard, в единственной мире компании, которая без осечек выстреливает хиты один за другим, эти люди научились делать чистопородные шедевры. Guild Wars – игра огромная, удачная, совершенная технически и прекрасная на лицо. Она обладает всеми первичными признаками MMORPG, но из проверенного временем геймплея вымарано то, что хоть как-то может оттолкнуть пугливого неофита. Guild Wars, как червонец, нравится всем.

За игру на серверах Guild Wars с вас не возьмут ни единой копейки. Купив диск за пятьдесят условных долларов США, вы никогда больше не будете оплачивать игру. Кредитная карточка – не нужна. Вы пришли в Guild Wars развлекаться, и вы развлекаться будете. При регистрации программа-клиент запросит ключ, который вы найдете в коробке с игрой, – вот и вся информация, интересующая разработчиков. Клиент занимает несколько десятков килобайт – скачиваете, запускаете, играете. На все про все – минута. Ваша копия Guild Wars скачивает лишь то, что необходимо для игры здесь и сейчас. При первом подключении на компью-

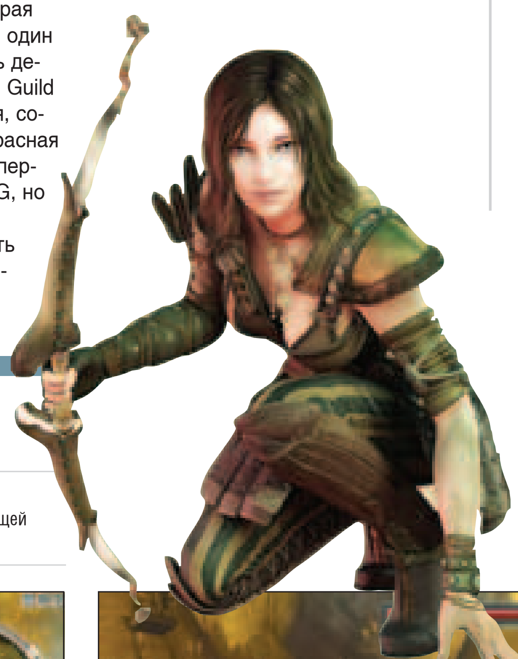
## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★★☆ **9.0**

**Наше резюме:**
Да здравствует король! Второй такой игры мы в ближайшее время точно не увидим.

## Арены нет

**ArenaNet – не только название команды разработчиков, но и название будущего сервиса, аналогичного Battle.net. Что интересно, ArenaNet – изначально платформенно-независимая разработка, а значит, игры для нее можно без особых проблем переносить с PC на консоли. Guild Wars на PlayStation? «Не раньше чем в следующем поколении», – отмахиваются девелоперы.**



GUILD WARS – ОДНА ИЗ МНОГИХ ФЭНТЕЗИЙНЫХ MMORPG, ЧТО НЕ МЕШАЕТ ЕЕ ПЕРСОНАЖАМ ВЫГЛЯДЕТЬ ЭФФЕКТНО И НЕ БЫТЬ ПОХОЖИМИ НА ОБЫЧНЫХ ВОИНОВ-МАГОВ-ЛУЧНИКОВ.

КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**
Восхитительный движок, отсутствие ежемесячной оплаты, удачная система навыков, насыщенные PvP-сражения, огромнейший игровой мир.



**Минусы:**
Чересчур долгие обновления, отсутствие удобного механизма поиска подходящей по уровню партии.



ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА МИР GUILD WARS ВЫГЛЯДИТ ПОТРЯСАЮЩЕ. ВМАЖЕТ ВОТ ТАКОЙ ДУБИНОЙ – УХ, ПОТРЯСАЕТ!



БЛАГОДАРЯ УНИКАЛЬНОЙ СХЕМЕ РАЗДАЧИ ЗАДАНИЙ РАЗРАБОТЧИКАМ УДАЛОСЬ НАВОДНИТЬ ИГРУ ЯРКИМИ, ЗАПОМИНАЮЩИМИСЯ МЕСТЕЧКАМИ.



ОХОТНИКИ НА ПРИВАЛЕ. КАК ВИДИТЕ, ЗДЕШНИЕ ДЕВОЧКИ ОЧЕНЬ НАПОМИНАЮТ ГЛАВНЫЙ ФЕТИШ MMORPG – ЭЛЬФИЕК ИЗ LINEAGE 2.

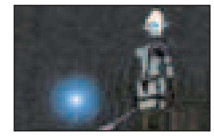
### АЛЬТЕРНАТИВА

**НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ**



EverQuest II

**УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ**



Lineage II: The Chaotic Chronicle

**Сама Guild Wars найдет, чем занять вас на ближайшие пару лет.**

тер загружается около двадцати мегабайт – это сам исполняемый файл и главное меню. На входе в стартовый город ждет еще четыре тысячи файлов на подгрузку – карта местности, текстуры, модели персонажей, квесты, предметы, базовый интерфейс. Ваш покорный пользователь «Стрима» просидел за этой эпической загрузкой два часа и успел посмотреть «Индиану Джонса в поисках утраченного ковчега» – прежде чем подключаться к игре подумайте, выдержит ли ваш интернет-канал подкачки по сто с лишним мегабайт за раз. Однажды вытащив данные из Интернета, игра сохраняет информацию на жестком диске, а когда забредете в неизведанную местность, движок запрашивает только те файлы, которых еще нет на диске. Таким образом, каждая следующая карта загружается все быстрее и быстрее, а гуру Guild Wars и вовсе путешествуют без задержек – если все файлы уже скачаны, уровень запускается за считанные секунды. Содержимое игры постоянно обновляется – и эти апдейты втихую заливаются на ваш компьютер. Разработчики планируют раз в полгода выпускать платные дополнения для Guild Wars – и таким образом зарабатывать деньги на содержание серверов. Но эти бонус-паки совершенно необязательны. Не хотите платить лишний раз – не покупайте. Оригинальная Guild Wars найдет, чем занять вас на ближайшие пару лет.

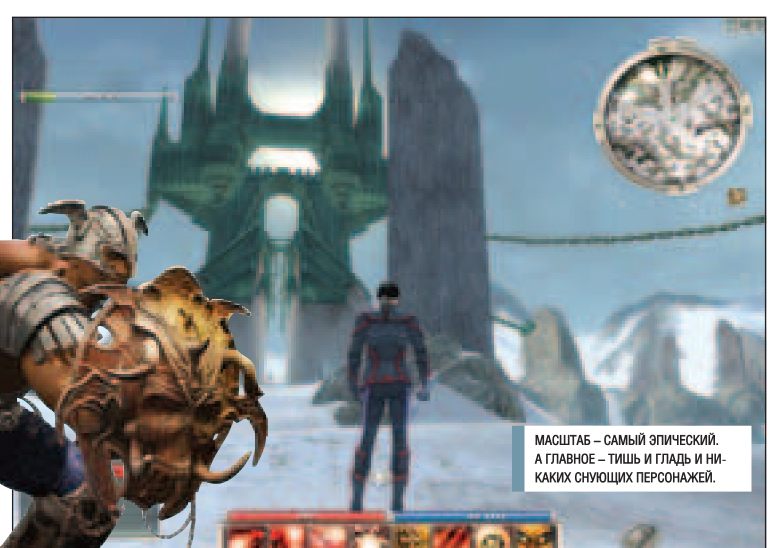
### ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Вы начинаете игру в мирном фэнтези-королевстве, где бузят совсем дохленькие и смешные монстрики. Выполняете квесты, получаете опыт, набираетесь уму-разуму, учитесь путешествовать по карте мира (вводные задания интегрированы в игру), исследуете каждый уголок – и через десять часов, проведенных с Guild Wars, узнаете, что все это время были в циклопических размеров «лягушатнике». Вселенная Guild Wars расправляет крылья, показывает свой подлинный размах, и ваш «огромный мир» оказывается лишь десятой частью просторов игры. Путешествовать из пункта А в пункт Б необязательно на своих двоих: между городами можно перемещаться мгновенно, лишь указав пункт назначения на карте – это здорово помогает скоротать время. Только в городах вы встречаетесь с другими игроками; все охотничьи угодья создаются отдельно для каждой партии. По сути дела, сервер отслеживает тысячи вариантов одной и той же местности – по одному на каждую партию. С одной стороны, это плохо: теряется ощущение эпичности, причастности к глобальной MMORPG. С другой стороны, такой подход избавляет от доброго десятка обычных MMORPG-недугов. Никто никогда не украдет ваши вещи, никто не добьет примеченного вами монстра. Чудища выскакивают из засад прямо перед вашим носом, NPC запросто присоединяются к группе – потому что им нет нужды стоять на месте и выдавать задания другим игрокам. Благодаря такой системе квесты в Guild Wars существенно сложнее и интереснее, чем в любой другой MMORPG, и задания в духе «собери пять волчьих шкур» – исключение, а не правило. Эти «одиночные» уровни многопользовательской ролевки настолько хо-



ВАМПИР В СЕМЕЙНЫХ ТРУСАХ? НЕДОСТАТОК ВИДОВ ОДЕЖДЫ ВЫНУЖДАЕТ САМЫХ ЭКСТРАВАГАНТНЫХ ГЕРОЕВ ХОДИТЬ ГОЛЫШОМ.





МАСШТАБ – САМЫЙ ЭПИЧЕСКИЙ. А ГЛАВНОЕ – ТИШЬ И ГЛАДЬ И НИКАКИХ СНУЮЩИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.

### Кто на новенького?

**Незаметные обновления игры идут полным ходом. Подправлены локализации игры, чуточку изменился интерфейс, в игровой мир добавлены торговцы рунами и продавцы редкого сырья, исправлен ИИ помощников, а гномы-купцы начали продавать гномий эль. Такие обновления случаются на сервере точнехонько раз в неделю.**


С ПОМОЩЬЮ СВОБОДНОЙ КАМЕРЫ МОЖНО ТАКИЕ РАКУРСЫ ВЫХВАТЫВАТЬ – ЗАКАЧАЕШЬСЯ!

роши, что запросто могут соперничать с картами из обыкновенной RPG вроде Neverwinter Nights.
На редкость удачна схема развития героя. Вернее, схемы как таковой нет: вы выбираете персонажа из представителей нескольких обычных фэнтези-классов (воины, лучники, маги, целители, некромансеры). При желании можно совместить умения двух любых базовых классов. Основополагающих параметров совсем немного, и игра не заостряет на них внимание игрока. Изюминка Guild Wars – блестящая система навыков. Каждому классу приписано полторы сотни умений, из которых поначалу доступны лишь несколько. Прочие скиллы придется искать по всему миру Guild Wars – частенько их дают в награду за исполнение важных поручений. Одновременно использовать можно лишь восемь «горячих» приемчиков, поэтому в городах частенько приходится с головой уходить в экран развития героя, изобретая самые сочные сочетания заклинаний или ударов. Каждый следующий приобретенный навык заставляет соображать, как лучше вписать его в вашу манеру боя.

## МЫ – БАНДА!

Такова ролевая половинка игры. Охотясь на чудищ, открывая скиллы и выискивая новые предметы, вы нечасто будете встречаться с прочими игроками. В каждом городе стоят NPC-напарники; с их помощью можно превратить Guild Wars в классную одиночную ролевую игру. Любите погорячее? Нет нужды неделями прокачивать героя до уровня, пригодного для PvP-стычек. Создать PvP-персонажа можно прямо из главного меню: вам без разговоров дадут ладного молодца двадцатого уровня, готового воевать на потеху публике. Guild Wars даже стычки игроков превратила в чистое удовольствие: вы не теряете опыт, не лишаетесь нажитого добра, вам вообще ничего не угрожает, а драки идут чаще удовольствия ради или чтобы выяснить, чья гильдия сильнее. Регулярно проводятся и общемировые войны, где американцы меряются силами с корейцами и европейцами. Как только ваш «ролевой» герой достигает двадцатого уровня, вы можете перетащить его в PvP-половину; все открытые в ролевой части навыки становятся доступны PvP-героям – обе половины игры дополняют друг друга, еще больше разжигая интерес к Guild Wars.
Самая обаятельная и привлекательная MMORPG-концепция дополнена таким движком, что хоть стой хоть падай. Guild Wars выглядит милее, чем EverQuest 2, и смазливее, чем World of Warcraft. Камера не закреплена: вы можете поднять ее в воздух, а можете задвинуть в черепушку героя и смотреть на мир от первого лица. В обоих случаях уровни Guild Wars смотрятся на твердую пятерку – получше, чем многие одиночные RPG. Карты загружаются за считанные секунды, игра запросто сворачивается в окно, а то и вовсе прячется в панель задач – за все время общения с игрой нам не встретилась ни одна техническая закавыка.
Подводим черту: Guild Wars – первый парень на деревне.
Нельзя сказать, чтобы авторам удалось внести свежую струю, – но они изящно избавились от подавляющего большинства недостатков обычных MMORPG. Несмотря на уникальный дизайн, трехмерную графику и PvP-битвы, Guild Wars оставляет такое же послевкусие, что и старушка Diablo 2. А оторваться от Diablo 2, как мы знаем на своем опыте, решительно невозможно. ■




БИТВЫ СТЕНКА НА СТЕНКУ ОЧЕНЬ НАПОМИНАЮТ СРАЖЕНИЯ В ХОРОШИХ БОЕВЫХ RPG ВРОДЕ NEVERWINTER NIGHTS ИЛИ ICEWIND DALE.


ДЫН-ДЫН-ДЫН! ВСТАВЬТЕ СЮДА ЛЮБИМУЮ ШУТКУ ПРО РАЙДЕНА.




**Автор:**
**Илья «GM» Вайнер**
iv@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | RTS / RPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | JoWood Productions |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | GFI / «Руссобит-М» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Phenomic Game Development |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 8 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://spellforce.jowood.com

# SpellForce: The Shadow of the Phoenix

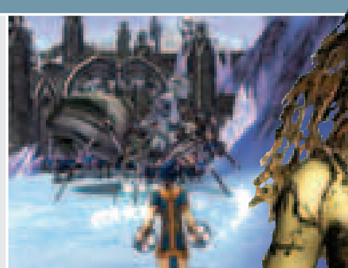
**Симптомы: маниакальное создание безликих дополнений.
Диагноз: «Блицкриговский» синдром.**

Разберемся с историей болезни. Небывалый успех, рукоплескания игроков и дифирамбы в прессе. Помните? Оригинальный проект, можно сказать, открыл новый жанр, его и сейчас-то сравнить не с чем. Но тяга к совершенству у разработчиков иссякла с первым же закономерным дополнением. Только ударная работа сценаристов немного скрасила жалкий список новшеств. А нынешние изменения и вовсе тянут на очень хороший... патч. Сюжет игры достоин интересной книжки – сценаристы потрудились на славу. Длиннющая и загадочная история начинается сразу после окончания событий оригинала. Да-да-да! Мы можем взять старого героя, встряхнуть побитые молью доспехи и отправиться изничтожать новых мерзопакостных тварей. Спасибо за это следует сказать злодею-некроманту, решившему поднять могущественных магов из могил. При чем тут Феникс, разберетесь сами: не буду портить вам удовольствие. Что еще хорошего? Разве что местные пейзажи. Именно красоты природы, а не карты! Пальмы, песочек, мужики с ятаганами – арабские мотивы видны во всем, прямо глаз радуется. Но пресловутая линейность никуда не делась. Сменились лишь декорации, а наш герой по-прежнему прет напрямик, как товарняк по рельсам. Силенок у героев прибавилось. Теперь их можно прокачать аж до пятидесятого уровня, увешать обновками и научить десяткам свежих заклинаний. Хотя на новую школу магии запала у создателей не хватило. Равно как и на еще одну полноценную расу. Приходится довольствоваться дюжиной добавленных бойцов и разросшимся бестиарием.

Впечатления, как вы, наверное, заметили, не самые радужные. Да, интересно и красиво. Но все это мы уже видели, причем два раза! Признаюсь, больше всего в этом дополнении мне нравится то, что оно последнее. Ведь долгожданный сиквел – SpellForce 2: Blend of Perfection – уже не за горами. ■

## Предполетная подготовка

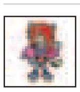
Несмотря на предостережения в руководстве пользователя, для установки дополнения понадобится лишь оригинал игры. Наличие SpellForce: The Breath of Winter вовсе не обязательно. Более того, русскоязычный add-on включает в себя и последний патч версии 1.53.



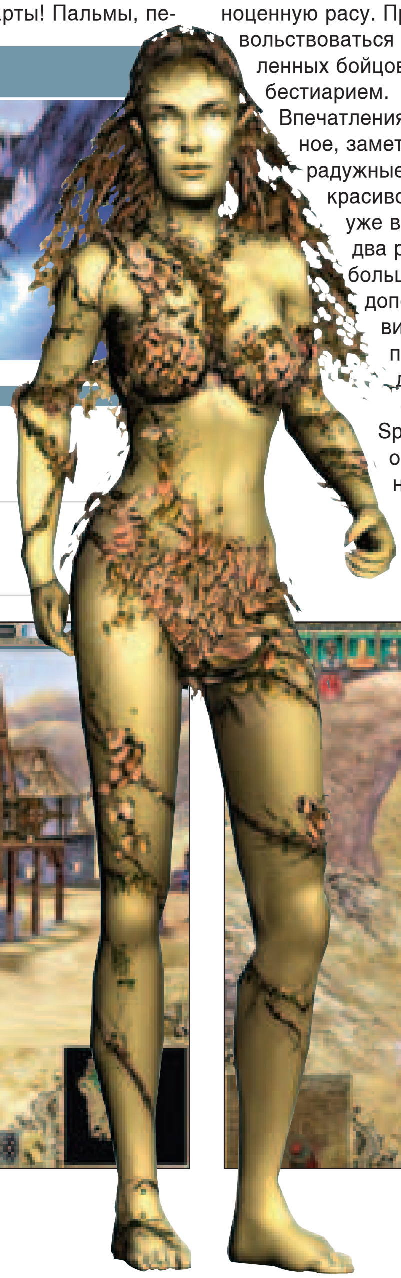
**КНУТ И ПРЯНИК**



**Плюсы:**
Новый целостный мир из вселенной SpellForce – запутанная история и невиданные ранее пейзажи прилагаются.



**Минусы:**
Геймплей все тот же, новации ограничиваются лишь парочкой приятных мелочей.



ДРИАДАМ ОДЕЖКА НЕ НУЖНА – ДОСТАТОЧНО И ВЕТОШЬЮ ПРИКРЫТЬСЯ...

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

**Наше резюме:**
Все та же игра в красочной обертке. Годы идут, а начинка, к сожалению, не меняется. Сладкая конфетка уже приелась.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**НА УРОВНЕ, ЧЕМ**



SpellForce: The Breath of Winter

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Warcraft III: The Frozen Throne



ЛАНДШАФТЫ ЧУДО КАК ХОРОШИ, НО ИМ СИЛЬНО НЕДОСТАЕТ ДЕТАЛЕЙ. ХАРАКТЕРНЫЙ ПОЧЕРК ДИЗАЙНЕРОВ PHENOMIC GAME DEVELOPMENT ВИДЕН ЗА ВЕРСТУ.



УПРАВЛЯТЬ ОТДЕЛЬНЫМИ БОЙЦАМИ В СЕРЬЕЗНЫХ СХВАТКАХ ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕРЕАЛЬНО...

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | racing |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Namco |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Namco |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 4 (split-screen) до 8 (по сети) |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

ОНЛАЙН:
http://www.namco.com/games/motogp4

# MotoGP 4

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

**Не так масштабно, как Gran Turismo 4, но все равно достаточно для звания отличного мотоциклетного симулятора.**

Пока американцы, скрипя зубами, ждут чего-нибудь свежего из стана «родного» Superbike, европейцы уже смакуют варенье из перевернувшегося на их улице грузовика. Находящийся с 27 мая в свободной продаже на территории нашего родного региона MotoGP 4 станет доступен заокеанским собратьям лишь 1 сентября сего года, а учитывая качество продукта, можно смело предположить, что эта задержка послужит причиной порчи не одного американского маникюра.
Первый MotoGP, появившийся вскоре после запуска PlayStation 2, наглядно продемонстрировал возможности новой игровой системы от Sony – максимально (тогда действительно так казалось!) детализированные мотоциклы, разукрашенные по образу и подобию мелькающих на телеэкранах агрегатов, трассы, неотличимые от настоящих, поведение «железных коней», приближенное к реальности, и графическое оформление, дающее большущую фору играм для PS one. Журналистам всего мира сделали предложение, от которого невозможно отказаться. MotoGP 4 делает такое же. На этот раз был детально воссоздан сезон 2004 года. Историческая достоверность прилагается – разработчики предусмотрительно лицензировали полный комплект гонщиков, мотоциклов, трасс, символики и много чего еще. Умудрились даже разделить соревнования на три класса (прямо как в жизни): с двигателями на 125 кубиков – направо, на 250 – налево, а мотоциклы класса MotoGP – стоять на месте. Настоящий мотолюбитель будет понастоящему счастлив возможности сыграть за уже ставших легендарными Уэйна Рэйни, Мика Дуэна и даже печально знаменитого Дайдзиро Като, погибшего в аварии прямо на трассе. Знающие люди уже закатили глаза в восторге, а незнающим будет просто интересно управлять идолом, на которого ежесезонно молятся тысячи совершенно реальных людей.
Являясь полноценным мотосимулятором, MotoGP 4 достаточно гибок для того, чтоб понравиться всем и сразу. Игровые опции открывают обширные горизонты для



## Прокачайте мою тачку!

Одним из интересных нововведений представляется нам возможность тестинга свежих деталей. После нескольких гонок в сезоне ваш менеджер заявляет, что производитель, мол, предоставил новый двигатель, нужно б испытать. Вот тогда игра и потребует, чтобы вы разогнались на прямой до 190 км/ч за несколько секунд. Справились – двигатель ваш. Нет – тарахтите на старом, коли водить не умеете! Или вот подвезли новые тормоза. Проверяем! Сумеем остановиться в выделенной зоне – вперед к бесплатному апгрейду. Нет – очень жаль, всего хорошего. Смешно и грустно, когда к концу сезона приходится ездить на морально устаревшей железяке.

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** 8.0

★★★★★★★★☆☆

**Наше резюме:**
Одна из лучших на сегодня «гонка с мотоциклами» и уж точно лучший мотосимулятор. Ни больше, ни меньше.

### КНУТ И ПРЯНИК

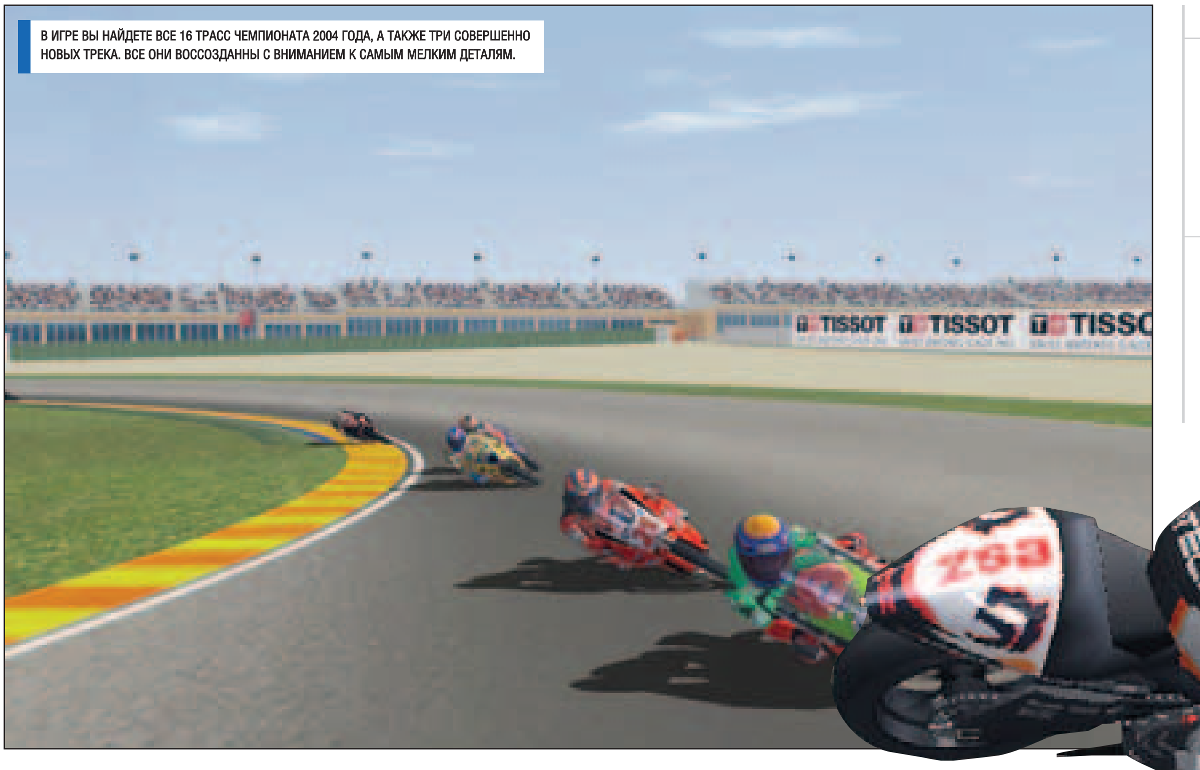
**Плюсы:**
Замечательная графика, правдоподобное поведение байка на трассе, гибкость настроек, хороший саундтрек.

**Минусы:**
Слабоватый AI, иногда завышенная сложность, кому-то игровой процесс покажется быстро надоедающим.



КРАСНАЯ ПОЛОСКА ВНИЗУ ПОКАЗЫВАЕТ СТЕПЕНЬ НАЖАТИЯ ТОРМОЗА. ОНА ПОМОГАЕТ КОНТРОЛИРОВАТЬ СВОИ УСИЛИЯ ПРИ АНАЛОГОВОМ УПРАВЛЕНИИ, БЕЗ КОТОРОГО ДАЖЕ И ИГРАТЬ НЕ СТОИТ.


В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ НА ТРАССЕ МОЖНО УВИДЕТЬ БОЛЕЕ 20 ГОНЩИКОВ ЗА РАЗ. ВСЕ КАК В ЖИЗНИ.




В ИГРЕ ВЫ НАЙДЕТЕ ВСЕ 16 ТРАСС ЧЕМПИОНАТА 2004 ГОДА, А ТАКЖЕ ТРИ СОВЕРШЕННО НОВЫХ ТРЕКА. ВСЕ ОНИ ВОССОЗДАННЫ С ВНИМАНИЕМ К САМЫМ МЕЛКИМ ДЕТАЛЯМ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ХАРДКОРНАЯ, КАК**



Gran Turismo 4

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



MotoGP 3

ювелирного тюнинга своего байка по вкусу: подкрутить и подбить можно абсолютно любую маломальски важную часть двухколесного коня, а в довесок разрешено еще и напильником после сборки обработать. Закончив копания в виртуальном гараже, хардкорщики смогут испытать свое творение на трассе в честном соревновании с живыми противниками, предварительно отключив множество смягчающих и облегчающих игру опций, наподобие автоматического сброса скорости на повороте или упрощения поведения мотоцикла на мокром асфальте. Неискушенным людям игра предложит автоматическую отладку и балансировку байка, включит коробку-автомат и ряд тех же самых «щадящих настроек».

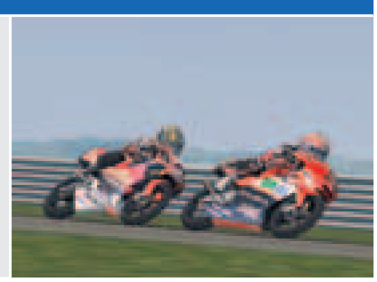
Собственно, кататься предстоит в семи режимах, включая совершенно новый – тренировочный. Являясь точной калькой системы из Gran Turismo 4, искусственный интеллект, начиная с самых азов (как правильно входить в поворот, например), потихоньку научит вас всем приемам виртуозов мотоспорта. А став мастером, можно выезжать на соревнования Гран-при и выигрывать самые что ни на есть настоящие очки, дающие доступ к скрытым трассам, мотоциклам, гонщикам и некоторым другим прикольным штукам. Плюс... У-у-уфф...

В общем, MotoGP 4 – отличный, пожалуй, даже лучший из всех представленных на нашем рынке, симулятор мотоспорта. Это не обсуждается, это окончательно и бесповоротно. Не верите – смотрите наше видеоревью! ■

**Закончив копания в виртуальном гараже, хардкорщики смогут испытать свое творение на трассе.**

## Пара слов о мультиплеере

**Научившись обгонять противников уже на первом круге, зовите к себе друзей, включайте Multitap и начинайте демонстрировать свое многократное превосходство. И даже несмотря на то, что при игре вчетвером бедной консоли приходится серьезно ухудшать графику (это отчетливо видно на одном из скриншотов), с компанией играть много интереснее, чем с бездушным компьютером, который зачастую еще и откровенно тупит. Официально MotoGP 4 поддерживает сетевую игру до восьми человек с возможностью голосового общения при помощи USB-гарнитуры, вот только нам с вами это глубоко фиолетово: мало кто в России сможет опробовать сей режим.**






ПРОБЛЕМА С ВЫДЕЛЕНИЕМ РЕСУРСОВ ВО ВРЕМЯ ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ В MOTOGP 4 РЕШЕНА ЗА СЧЕТ УХУДШЕНИЯ КАЧЕСТВА ГРАФИКИ.



НОВИНКА ЭТОГО ГОДА – ВИД ИЗ ШЛЕМА. ГЛАВНАЯ ОСОБЕННОСТЬ – НАЛИПАЮЩАЯ ГРЯЗЬ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

# Still Life

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

**Автор:**
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

**Автор:**
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox |
| ЖАНР: | adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | The Adventure Company |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Microids |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://www.stilllife-game.com

**Семейству Макферсон понадобилось около 70 лет для раскрытия тайны зловещих убийств. Нам хватило трех дней.**

Ох, не лежалось Густаву Макферсону в могиле! Раскрыл он одно страшное злодеяние и мог бы уже отправляться на покой, навсегда оставшись в памяти почитателей приключенческого жанра щупленьким мужичком в очках, с жиденькой бородкой, страстью к прекрасному полу и незначительными художественными и парапсихологическими способностями. Но в 2004 году его шустрая внучка Виктория раскопала... да нет, не дедушку, а его дневник, и вызнала, что Густав работал и еще над одной серией преступлений, очень похожих на ее нынешнее дело. А посему в нашем обзоре – два детектива в одной игре и два рецензента.

## ДУРНОЕ НАЧАЛО

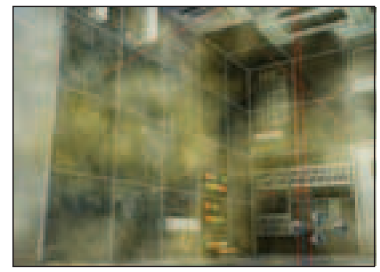
*(Марина)*

Обычно мне достаточно поиграть около часа, чтобы разглядеть истинную сущность игры. Но и на старуху бывает проруха, как вот сейчас, например... Кто бы мог подумать, что за невзрачным вступлением в стиле не очень страшного ужастика и вялой завязкой игрового действа скрывается длинная, увлекательная, местами весьма своеобразная игра? Кто угодно, но не я. Мне показали заставку, из которой было ясно, что «кто-то кого-то здесь убил», а потом открытым текстом добавили, что убийств было целых пять, а это всего лишь самое свеженькое. Тут же закралась мыслишка, что на изображение остальных не хватило бюджета. Подозрение усилилось, когда под мое командование выдали сотрудницу ФБР Викторию Макферсон и послали на сбор улик. Диковинная схема управления и пиксель-хантинг почти доконали меня. Чтобы использовать какой-нибудь предмет, необходимо подвести героиню к активной точке, выбрать нужную вещь, а потом указать пункт «использовать» в подменю. Мудрено. Однако терпимо, коли смекнешь, как быть дальше. А вот если героиня стоит перед дверью и упрямо твердит битый час: «Не уйду, я еще не все улики собрала»? Спас меня альтернативный режим управления. Когда я наконец переключилась с мыши на клавиатуру, курсор сразу же исчез, его функцию взяла на себя героиня, понукаемая стрелочками на клавиатуре. Если она смотрела на активную зону, та сразу же подсвечивалась специальным значком – тут все тайное стало явным.

### КНУТ И ПРЯНИК + -

**Плюсы:**
Разнообразные, местами причудливые головоломки.
Интересные, многогранные образы персонажей. Движок от Syberia 2.

**Минусы:**
Неудобное управление. На второстепенных персонажей пожалели полигонов.
Часть игры без предупреждения вынесена в Интернет.



## ВЕРДИКТ

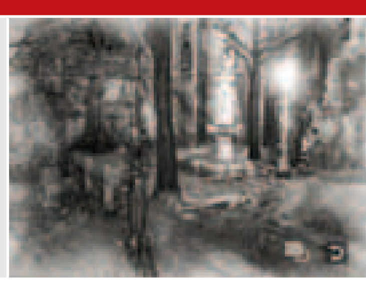
**НАША ОЦЕНКА:** 8.0

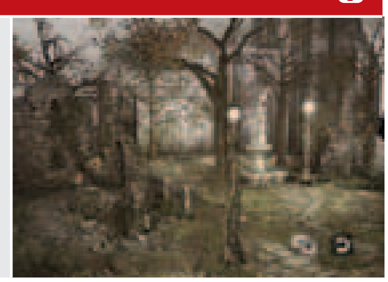
★★★★★★★★☆☆

**Наше резюме:**
Зрелый по многим статьям проект. Умная игра для умных людей.

## Найдите одно различие

Замечательная находка, очень редко используемая в квестах, – задачки «найди, что изменилось». Дедушке Макферсону неоднократно придется сравнивать места преступлений с зарисовками полицейского скетчиста, каждый раз обнаруживая странные изменения. Кто же изымает улики, покрывая убийцу?





## Жизнь после смерти

В 1920 году Густаву Макферсону пришлось расследовать ритуальное убийство супружеской пары. Такова завязка игры Post Mortem, предыстории Still Life. В отличие от продолжения, Post Mortem была нелинейной и даже имела несколько разных концовок. Впрочем, иногда нелинейность работала в ущерб здравому смыслу.




КАК И БОЛЬШИНСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ, ПОЛИЦЕЙСКИЙ СТАСЕК – ЛИЧНОСТЬ НЕОДНОЗНАЧНАЯ: СПЕРВА ПОЛУЧИЛ МЕДАЛЬ ЗА СПАСЕНИЕ ДЕТЕЙ ПРИ ПОЖАРЕ, А ПОТОМ ОСТАВИЛ ЕЕ У ПРОСТИТУТКИ.



ТАКИЕ ПОТЯГУШЕЧКИ ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ МЫ УЖЕ ВИДЕЛИ ВО «ВЛАСТИ ЗАКОНА».



ДУМАЕМ, ВАМ ЛУЧШЕ ПОКА НЕ ЗНАТЬ, ЧТО В ЭТИХ БАНКАХ. В ИГРЕ НЕОДНОКРАТНО ЗВУЧИТ СЛОВО «EVISCERATED».

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**


Moment of Silence

**МРАЧНЕЕ, ЧЕМ**


Syberia

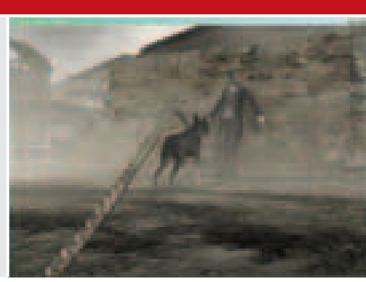
## КИНО ДЕТЕКТИВА

*(Илья)*

Чтобы решить игровые головоломки в Still Life, нужно поскрипеть не мышкой или клавиатурой, а мозгами. Каких тут только задачек не сыщется: ребус-рецепт торта разгадай, электронный замок раскурочь, инфу в Сети по ключевым словам выуди... При этом аркадные навыки от вас потребуются ровно в одном месте, а все прочие экшн-вставки выполнены в виде неинтерактивных роликов. Вот Макферсон-старший припустил за вороном через всю Прагу, вот он в бессильном гневе лупит полицейского инспектора по черепу телефоном; вот Макферсон-младшая преследует подозреваемого на джипе-броневике, а вот, застигнутая убийцей врасплох, показывает чудеса фэбээровского кун-фу и роняет на злодея шкаф. Наблюдая за этой круговертью, можно и не заметить некоторые несоответствия в роликах, достойные передачи «Вы – очевидец» (один из примеров – во врезке). Впрочем, не покидает ощущение, что «глюки» эти оставили специально для будущих фанатов игры, которые, тыча пальцем в монитор, будут взахлеб тараторить: «Видел, видел? Тут оно есть, а вот здесь – уже нет!». Замечу, что важной для прохождения информации видеоролики не содержат. Дабы размотать клубок, достаточно лишь внимательно изучать документы и слушать разговоры, а также пристально рассматривать некоторые предметы. По ходу игры никогда не возникает вопроса «куда мне сейчас надо идти?». Авторы заботливой, но крепкой рукой ведут игрока по сюжету. Если вы полностью прошерстили всю игровую область и делать там больше нечего, в девяноста процентах случаев в беседах с другими персонажами обязательно будет упомянуто ваше следующее место назначения. Нужную ветку диалога ни за что не пропустишь: левой кнопкой мыши можно выбрать разговор по делу, правой – болтовню «за жизнь».

## Непостоянство памяти

**Казалось бы, в трехмерных роликах не может быть проблем с непоследовательностью, когда, допустим, актер пришел на съемку одного кадра в ботинках, а на другую, через неделю, – в сандалиях. Однако, например, в сцене, где на героя нападает доберман, собака сначала на цепи, а потом уже нет.**



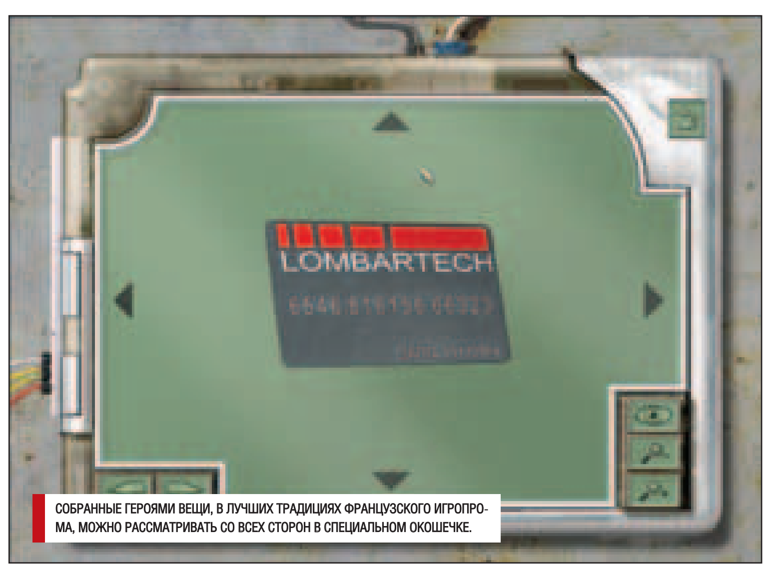


## БЕЗЖАЛОСТНЫЕ FUKТЫ

*(Марина)*

Разговоры, разговоры... Чтоб героиня казалась позадорней, ее выучили материться. Возможно, сот-

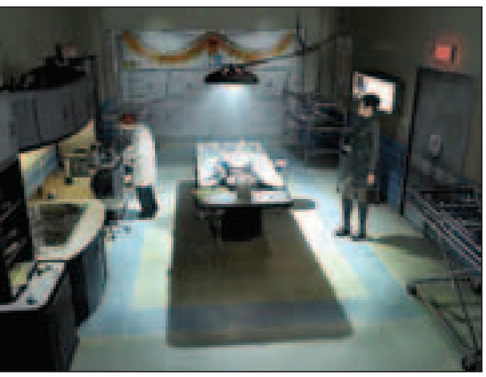

КЛАССИЧЕСКАЯ ЗАДАЧКА «ОТМЕРЬ 4 ЛИТРА, КОГДА ЕСТЬ ТОЛЬКО ВЕДРА НА 3 И 5» ЗДЕСЬ НИ К СЕЛУ НИ К ГОРОДУ.

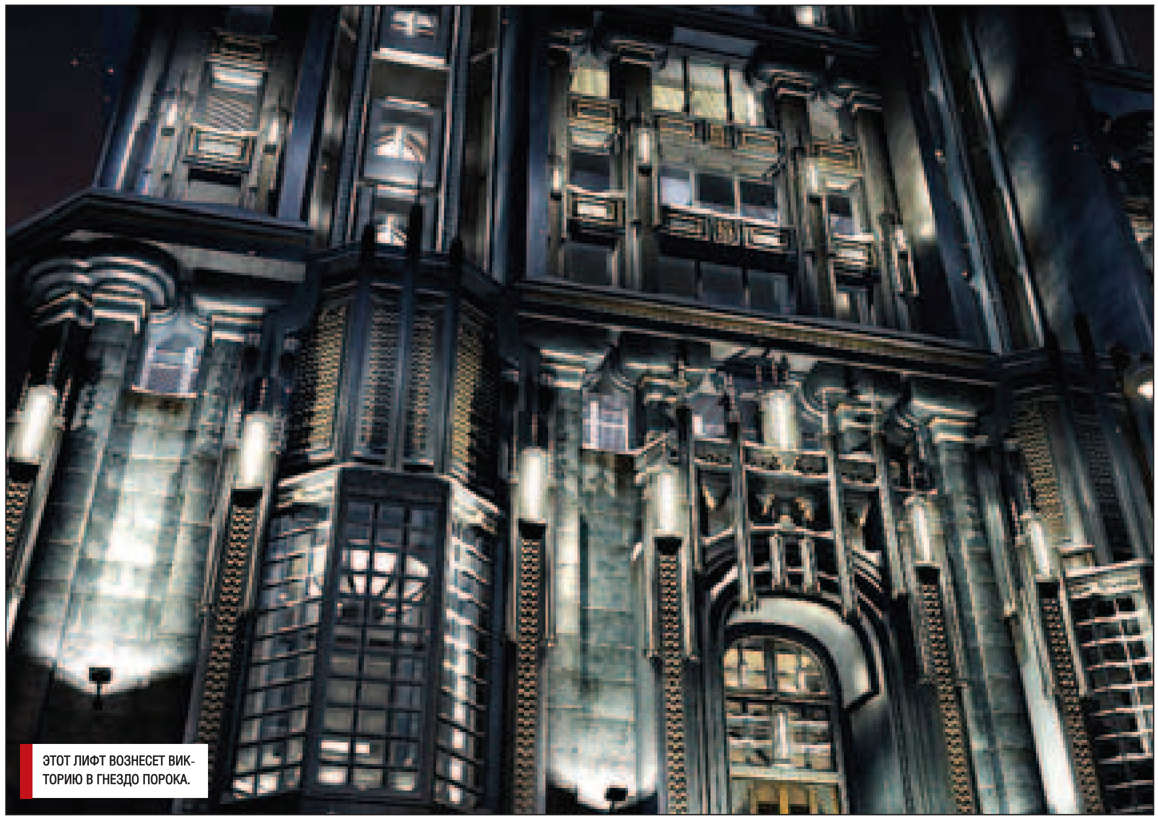


СОБРАННЫЕ ГЕРОЯМИ ВЕЩИ, В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ ФРАНЦУЗСКОГО ИГРОПРОМА, МОЖНО РАССМАТРИВАТЬ СО ВСЕХ СТОРОН В СПЕЦИАЛЬНОМ ОКОШЕЧКЕ.

### Remote Admin для Виктории

Закончив игру и досмотрев титры, вы узнаете, что «Приключение продолжается по адресу www.stilllife-game.com». Действительно, на сайте можно найти флэш-приквел к Still Life, выполненный в виде рабочего стола Виктории. Идея интересная, но, на наш взгляд, несколько нечестная по отношению к «оффлайновым» игрокам.





ЭТОТ ЛИФТ ВОЗНЕСЕТ ВИКТОРИЮ В ГНЕЗДО ПОРОКА.



**К концу игры детективная подоплека уступает место социальной.**

рудницы ФБР и правда все как одна несдержанны в проявлении чувств, но с образом мисс Макферсон мат как-то не вяжется, кажется надуманным дополнением, призванным, видимо, закрепить рейтинг «не для детей». Впрочем, это единственный просчет в живописании персонажей.

С остальными проблем нет. Как и полагается в хорошем детективе, подозревать приходится всех и каждого. Речь, правда, идет лишь о современных событиях. Дедушке-детективу было проще, чем внучке. Как только появляется «не-скажем-кто» тотчас все встает на свои места. Конечно, остается еще сбор доказательств – процесс сам по себе достаточно увлекательный. Да и к чести разработчиков, выводят они злодея на сцену не сразу. Перво-наперво нам предстоит познакомиться со многими другими колоритными персонажами: например, седовласым возницей, похожим на саму смерть, или братьями-громилами с помойки, в недалекие мозги которых тоже запросто могла забрести мысль о жестоком убийстве.

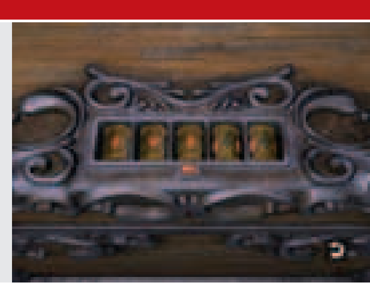
## УБИЙЦЫ СРЕДИ НАС!

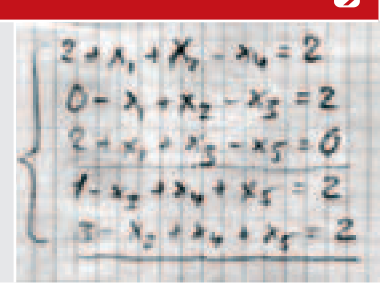
*(Илья)*

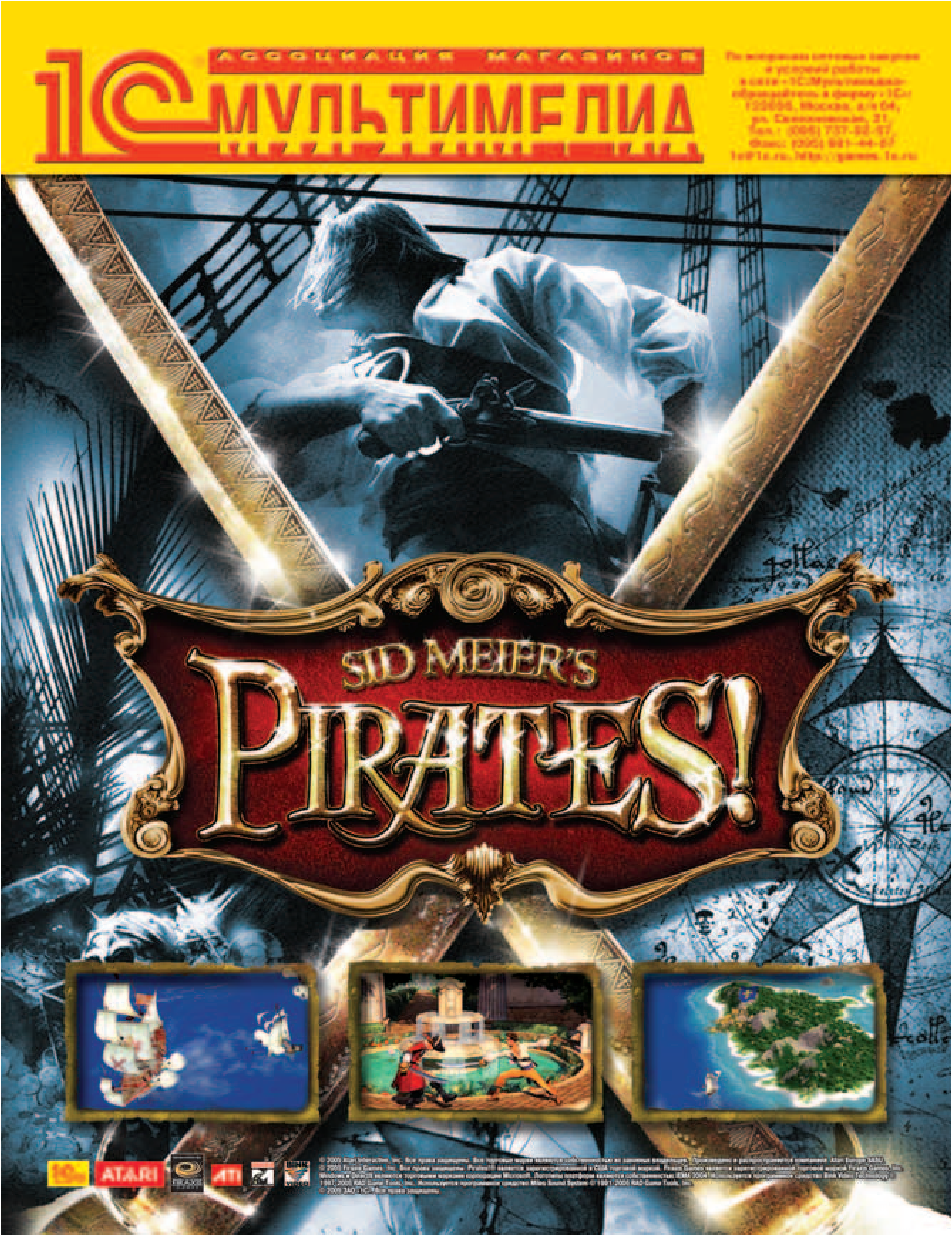
К концу игры детективная подоплека уступает место социальной. В поисках ответа на вопрос «Кто это сделал?» оба Макферсона приходят к неожиданному ответу: «Общество». И вот этот-то поворот, а не многочисленные «факи» и «шиты» в устах персонажей, заставляет поверить, что Microids удалось сделать взрослую, серьезную и вместе с тем потрясающе интересную игру. ■

## Спасительная «линейка» *(Илья)*

Игра зарабатывает похвалу еще и за то, что позволила воспользоваться багажом университетских знаний по высшей математике, до этого лежавшим практически мертвым грузом. Раскручивая самую первую головоломку в игре, я понял, что решить ее перебором или «научным тыком» мне не удастся. И тут у меня возникла идея – представить законы движения вращающихся цилиндров в виде системы линейных уравнений. Выяснив, каково должно быть конечное положение цилиндров, я составил систему и, решив ее, узнал, сколько раз надо вращать каждый из них. Спасибо вам, дорогие преподаватели факультета ВМиК МГУ, за неоцененную помощь в работе.







1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
SID MEIER'S
PIRATES!
ATARI
ATI




**Автор:**
**Сергей «TD» Цилюрик**
td@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | action/adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Capcom |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Capcom |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

**ОНЛАЙН:**
http://capcom.com/hauntingground

# Haunting Ground

## Хрупкая героиня против злобного маньяка – старая песня. Почему же Haunting Ground, а не Clock Tower 4?

Давно это было. Задолго до того, как первый призрак растворился после вспышки фотокамеры из Fatal Frame, до того, как радио впервые зашумело в опустевшем городке Silent Hill, и даже до того, как Т-вирус вырвался на свободу в особняке близ Ракун-сити. Мы помним, как юная леди Дженнифер пряталась от убийцы с ножницами. Пряталась – потому что ей нечего было ему противопоставить: ни изгоняющей демонов камеры, ни мощного дробовика, ни самого главного – уверенности в себе. Дженнифер боялась – вместе с ней боялся и игрок. Clock Tower, несомненно, одна из значительных вех в развитии survival horror. Было и продолжение – и не одно, причем последнюю часть сериала издавала Capcom, чей пропитанный экшном Resident Evil имел куда больший успех. И сейчас, спустя почти десять лет после выхода самой первой Clock Tower, Capcom выпускает собственную игру, по названию вроде бы ничего общего не имеющую с творением Human Entertainment, но концептуально во многом его повторяющую.

### ГДЕ СОБАКА ЗАРЫТА?

Да, именно собака. В Haunting Ground у героини есть партнер – преданная немецкая овчарка-альбинос. Вдвоем веселее – и головоломки решать (ах, Beyond Good & Evil!), и от врагов отбиваться. Одно «но»: песик, в отличие от борова-механика из BG&E, является существом капризным, неразумным и чересчур самостоятельным. Так что придется его воспитывать методом кнута и пряника, лаская и ругая за поступки и проступки. Жаль только, что он по ту сторону экрана не услышит всех тех эпитетов, которыми вы непременно наградите его в трудную минуту...

### БЕЛЫЙ БИМ В ЧЕРНОМ ЗАМКЕ

Интересно, как много читателей, обрадованных столь интересным нововведением, потеряют энтузиазм поумерят восторги, узнав, что им придется исследовать большой замок, полный закрытых дверей, головоломок и ловушек? Право же, ну сколько можно? Когда уже господа разработчики наконец осознают, что после стольких лет кормежки одним и тем же пресным геймплеем очередная его порция вдохновит разве что на рвотные позывы? Впрочем, Capcom исправилась в Resident Evil 4. А Haunting Ground, стало быть, – объедки с барского стола.

### КАКАЯ ШЕРСТКА!

Haunting Ground красива. Действительно красива – даже включив ее пару минут спустя после очередной главы Resident Evil 4, не



НЕМЕЦКАЯ ОВЧАРКА БЕЛОЙ МАСТИ – ЗВЕРЬ ОЧЕНЬ КРАСИВЫЙ И РЕДКИЙ.

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

**Наше резюме:**
Новое пришествие Clock Tower, почему-то выведенное за рамки серии, но все равно неспособное передать и доли того, чем славны и горды ее идейные предки.

### Без паники!

На поведение Фионы влияют два показателя: усталость и страх. Когда Фиона находится рядом с врагом или ее касается один из духов, населяющих замок, – показатель страха зашкаливает, и она начинает паниковать. Паникующая героиня плохо поддается управлению, а изображение на экране начинает пульсировать в такт ее сердцебиению. Потом – сердечный приступ и смерть.





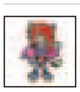
### «У этой телки нет трусов!»

Количество фансервиса в Haunting Ground поражает. Мало того, что добрые две минуты начальной заставки нам «просто так» демонстрируют анатомию героини, а выданная ей в игре одежда крайне обтягивающая, – после прохождения игры открываются еще более откровенные костюмы.

**КНУТ И ПРЯНИК**



**Плюсы:**
Потрясающая графика, отличная озвучка, никаких loading'ов, интересная идея с собакой.

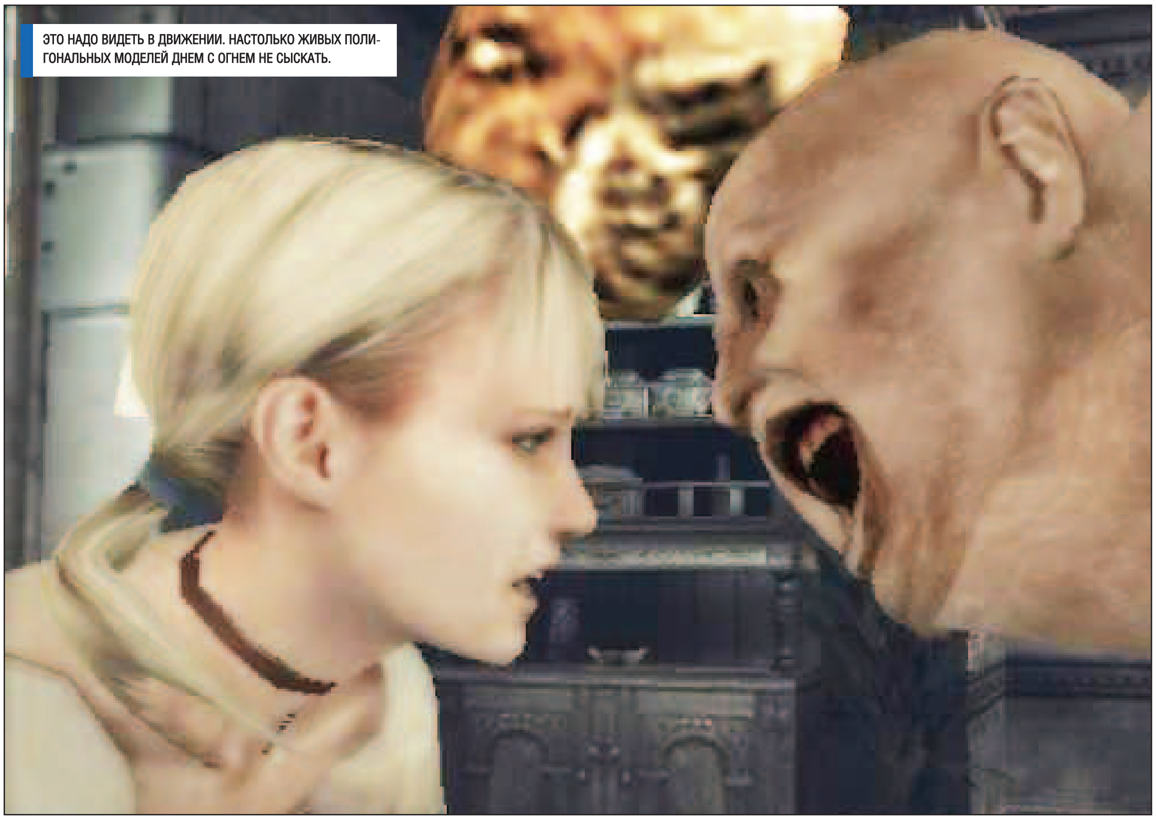


**Минусы:**
Скучно.
Все это уже было, и было как минимум не хуже.



В ОДНИ И ТЕ ЖЕ КОМНАТЫ ВЫ БУДЕТЕ ВОЗВРАЩАТЬСЯ СНОВА И СНОВА...

ХЬЮИ - НЕЗАМЕНИМЫЙ ПОМОЩНИК В ИССЛЕДОВАНИИ ТАЙНЫХ ЗАКОУЛКОВ ЗАМКА.



ЭТО НАДО ВИДЕТЬ В ДВИЖЕНИИ. НАСТОЛЬКО ЖИВЫХ ПОЛИГОНАЛЬНЫХ МОДЕЛЕЙ ДНЕМ С ОГНЕМ НЕ СЫСКАТЬ.

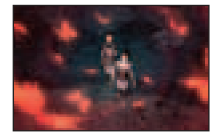
## АЛЬТЕРНАТИВА

**НЕМНОГИМ ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Clock Tower 3

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Fatal Frame II: Crimson Butterfly



НИ ОДНОГО НОРМАЛЬНОГО ЧЕЛОВЕКА В ЗАМКЕ НЕТ.

чувствуешь никакого дискомфорта. Мимика, анимация движений, просторные локации – все выполнено просто потрясающе – и при этом переходы из одной комнаты в другую не сопровождаются ни малейшей задержкой! Видеоролики также поднимают планку качества. Музыка иногда уместна, иногда надоедлива; озвучка же просто отличная.

### «А У НАС УПРАВДОМ – ДРУГ ЧЕЛОВЕКА!»

При том, как игра замечательно выглядит, довольно контрастно воспринимается то, что она нам показывает. Сценки производят впечатление убогого фрик-шоу; сексуальный подтекст гнусненько зыркает буквально отовсюду. Хотя о чем это я? Это ведь многие сочтут за плюс. Почему-то уверен, что многим понравится Фиона – ни на что не способная героиня, речь которой состоит из междометий и реплик, типичных настолько, что скулы сводит. Только, боюсь, оценят ее не за то, что она говорит или делает, а за бросающуюся в глаза амплитуду колебаний ее бюста. Плоскогрудая Хезер Мэйсон уже оплакивает потерю фанатов.

**Песик является существом капризным, неразумным и чересчур самостоятельным.**

Сюжетная завязка, конечно же, банальна. Фиона просыпается в большом, страшном и почти пустом замке после автокатастрофы, о которой она, само собой, ничего не помнит. Своей наготой заинтересовав похода местного вуайериста, она спасает попавшего в беду пса по имени Хьюи. Он, в свою очередь, помогает ей отделаться от громилы Дебилитаса (чье имя вполне отражает уровень умственного развития). Но не один лишь олигофрен-переросток интересуется Фионой...

### БЕГИ, ФИОНА, БЕГИ

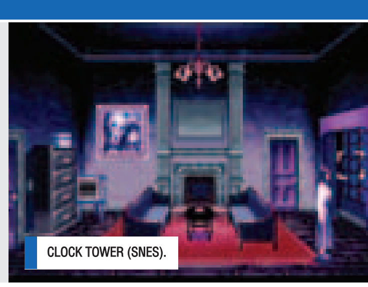
У Haunting Ground две стороны. Первая – это те самые головоломки. Вторая – встречи с врагами. Убить преследователей нельзя – остается лишь бежать и прятаться. Как в Clock Tower. Бесспорно, поначалу «кошки-мышки» увлекают, но вскоре эти бесконечные погони утрачивают всякую остроту, превращаются в нудную рутину, а количество адреналина в крови постепенно сокращается до уровня, вызываемого забегами, завершающими каждое шоу Бенни Хилла. Иными словами, мы получили стандартное и невероятно скучное исследование типичнейшего замка, приправленное попытками скрыться от назойливых врагов вперемешку с желанием расчленить тупую бесполезную собаку. Наконец, мы добрались до главного вопроса – способна ли Haunting Ground напугать? Возможно. Не удивлюсь, если девушки, преодолевшие комплексы относительно собственного бюста и представившие-таки себя Фионой, будут дрожать, как осиновый лист, видя, как подлый враг рыскает, старательно сопя, в шаге от укрытия белокурой провинциалки. Не сомневаюсь, что ведущие собаководы страны будут грызть ногти при виде того, как Хьюи борется с местным аналогом пещерного тролля. Но боюсь, что на большинство все же не подействует должным образом задуманный разработчиками фактор страха. Которому, надо сказать, уже добрый десяток лет. ■



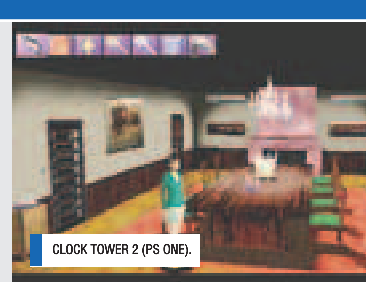
ДЕБИЛИТАС. БОЛЬШОЙ, НЕКРАСИВЫЙ, СВИРЕПЫЙ И БЕЗНАДЕЖНО УМСТВЕННО ОТСТАЛЫЙ. ЛОМАЕТ И ЕСТ ВСЕ ЧТО ЛЮБИТ. НАПРИМЕР, ВАС.

## Историческая справка

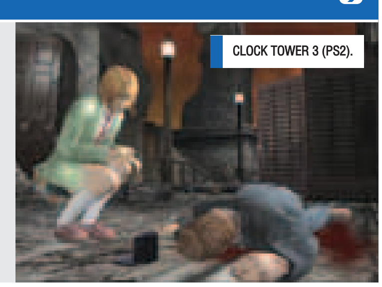
Прародительница Haunting Ground – Clock Tower – появилась еще на Super Famicom (SNES) и, к несчастью, так и не была выпущена за пределами Японии. Как и две ее последовательницы на PlayStation, она управлялась «мышиным» курсором, как это обычно делается в квестах; «стандартное» же управление введено лишь в Clock Tower 3.



CLOCK TOWER (SNES).



CLOCK TOWER 2 (PS ONE).



CLOCK TOWER 3 (PS2).

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

**Автор:**
**Юрий «Voron» Левандовский**
voron@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox, PlayStation 2 |
| ЖАНР: | racing |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Black Bean Games |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Milestone |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://www.S.C.A.R. .blackbeangames.com

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

# S.C.A.R.: Squadra Corse Alfa Romeo

**В RPG играли, JRPG освоили, MMORPG тоже, а вот с CARPG еще не сталкивались. Что за зверь такой? Мы сейчас расскажем.**

CARPG – это не китайская action/RPG, а «всего-навсего» автомобильная ролевая игра. Да, сотрудники Milestone решили не размениваться по мелочам и замахнулись на создание нового жанра. Со свежими идеями в игроиндустрии сейчас напряг, а потому пропустить S.C.A.R. мы не могли.

## ИТАЛЬЯНСКОЕ КИНО

Так чем же интересно детище Milestone? Может, и не нужен новый жанр никому? Вроде бы, в любом порядочном автосимуляторе, например, Gran Turismo 4, мы зарабатываем деньги, покупаем запчасти и повышаем характеристики авто, выполняем задания, получаем лицензии. Чем не RPG? Загвоздка в том, что в подавляющем большинстве автосимов нет главного персонажа: он где-то за кадром. В бездушном мирке главенствуют хромированные кузова машин. Это как «крутой» голливудский боевик без героя-одиночки. Вот итальянские разработчики и рассудили, что игра должна вращаться вокруг гонщика, а машина, пущай даже самая красивая, – это не более чем кусок железа. Поэтому у персонажа S.C.A.R. есть имя и девять характеристик, описывающие его профессиональные умения.

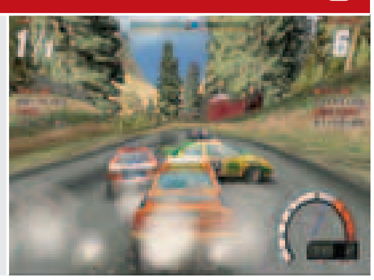
Какая ж RPG без квестов? Надо же как-то персонажу опыта набираться, развиваться... Задания в S.C.A.R. могут варьироваться от «пройдите пять поворотов на максимальной скорости» до «выиграйте гонку». Иногда встречаются «подквесты». Не просто «победите в заезде», а «доведите до ручки одного из пилотов на трассе». Да, одна из характеристик у персонажей называется Driver Condition, это показатель психической уравновешенности гонщика. Если у вас на хвосте висит соперник, маяча в зеркалах, то хладнокровие потихоньку испаряется. Как только оно сойдет на нет, экран замыливается, а вместо рычания мотора вы услышите учащенное дыхание водилы. Управлять автомобилем в таком состоянии можно, но делать это, сами понимаете, нелегко. Выхода два: пропустить противника вперед или, что сложнее, оторваться на какое-то расстояние.

## НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Еще одна занятная характеристика персонажа – Vision. Чем она выше, тем чаще мы можем применять хитрый спецприем Tiger Effect. «Матрица» отдыхает: время не просто замедляется, но и поворачивается вспять. И выглядит это броско, и польза неимоверная. Насколько от-

### 10 лет вместе

Компания Milestone, обосновавшаяся в Милане, – далеко не новичок на рынке видеоигр. Разработчики уже успели отпраздновать свое десятилетие. За это время они выпустили шесть проектов, в числе которых две игры из серии Screamer, три мотосимулятора и автогонка Racing Evoluzione. Так что опыта компании не занимать.



**КНУТ И ПРЯНИК** + -

**Плюсы:**
Необычный и очень любопытный подход к автогонкам, приличная графика и по-спортивному напористые соперники.

**Минусы:**
Порой машины ведут себя так, что лишь руками разводишь, а завышенный уровень сложности кого-то и вовсе заставит их опустить.



### ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

**Наше резюме:**
Отличная гонка с множеством новых идей, хорошим AI, симпатичной графикой и довольно правдоподобной физической моделью.

### Физика всему голова

**Физический движок хорош. Разработчики досконально изучили каждую модель. Автомобили реалистично срывает в занос. Даже тормозят все машины по-разному. Но у меня постоянно вызывало недоумение, почему 156 GTA так качает на амортизаторах? У нее что, поставили гидравлику от старого «американца»?**




В S.C.A.R. ЭКРАН РАЗМЫВАЕТСЯ НЕ НА ОГРОМНОЙ СКОРОСТИ, А КОГДА СКАТЫВАЕТСЯ К НУЛЮ DRIVER CONDITION.




НА ЭТО СОРЕВНОВАНИЕ ПОЧТИ НИКТО НЕ ПРИШЕЛ. НО НА БОЛЬШИХ ЧЕМПИОНАТАХ ТРИБУНЫ ЗАБИТЫ ПОД ЗАВЯЗКУ.




ПОРОЙ ВЫПАДАЮТ И СОВСЕМ ОСОБЕННЫЕ ЗАДАНИЯ. ВОТ ЗДЕСЬ, НАПРИМЕР, НУЖНО ПРОХОДИТЬ ПОВОРОТЫ НА МАКСИМАЛЬНОЙ СКОРОСТИ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Enthusia: Professional Racing

**НЕ ПОХОЖА НА**



Gran Turismo 4



ALFA ROMEO В РАЗРЕЗЕ. ИЗУЧАЙТЕ!

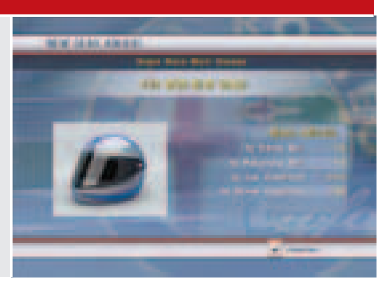
мотается пленка, зависит, естественно, от величины Vision. «А зачем оно надо?» – спросите вы. «Ведь есть кнопка restart, нажать на которую ничего не стоит». Ну, во-первых, это не совсем честно (почти чит-код), а во-вторых, соперники в игре весьма нахрапистые и могут напакостить в самом конце последнего круга. Преодолевать весь заезд – занятие не самое увлекательное, а потому стоит воспользоваться «Эффектом тигра».

## Нажали волшебную кнопочку: время замедляется и поворачивается вспять.

Раз уж зашла речь о неприятеле, замолвлю словечко об AI. Он в S.C.A.R. хитер и изворотлив: компьютерные гонщики ведут себя на редкость разумно. Они обгоняют друг друга, ошибаются, вылетают, но главное – навязывают борьбу на трассе. Соперники не следуют по заранее определенным маршрутам, как в иных автосимах, а настойчиво ищут маломальскую слабину в обороне игрока. И ведь находят: то по большему радиусу обгонят, то по траве обойдут. Распинаться можно еще долго, но я кратенько резюмирую: S.C.A.R. – великолепный проект, хоть и не без изъяна. Конечно, 25 машин – это маловато, игре не хватает сюжета (ну какая это RPG без классного сценария?), да и физика порой вызывает удивление. Но игра притягивает, как магнит. Вы тут статью дочитывайте, а я пойду покатаюсь – отличнейший шлемачок присмотрел, пока не заполучу, не успокоюсь. ■

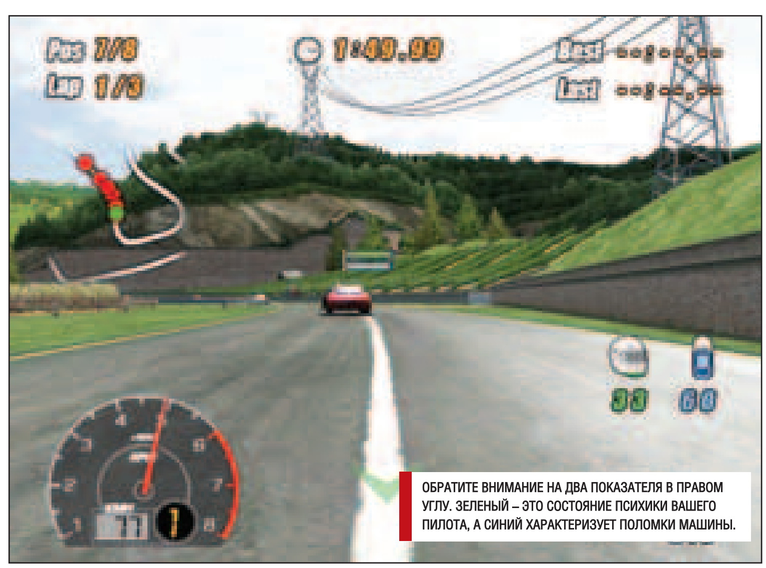
### Если хочешь быть здоров

S.C.A.R. – это не обычный автосимулятор, где на первый план выходят машины, а гонщик совершенно обезличен. Здесь все наоборот: автомобили – это лишь средство передвижения, водитель же – главное действующее лицо. Поэтому мы прокачиваем его характеристики и покупаем ему шмотки, а не тратимся, скажем, на шины. Как вам, к примеру, шлем, повышающий Vision Skill и Car Condition? Пилот надевает его, и у машины увеличивается полоска очков жизни! Глупость? Не скажите. Если задуматься, в хорошем шлеме видно лучше, мешает он гонщику меньше, и вероятность аварии, соответственно, снижается. А еще есть перчатки, повышающие устойчивость тачки...





А ВОТ ТАК В ИГРЕ ВЫГЛЯДИТ TIGER EFFECT, ПОВОРАЧИВАЮЩИЙ ВРЕМЯ ВСПЯТЬ.




ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ДВА ПОКАЗАТЕЛЯ В ПРАВОМ УГЛУ. ЗЕЛЕНЫЙ – ЭТО СОСТОЯНИЕ ПСИХИКИ ВАШЕГО ПИЛОТА, А СИНИЙ ХАРАКТЕРИЗУЕТ ПОЛОМКИ МАШИНЫ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | action/RPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Ascaron |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Акелла» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Ascaron |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 16 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт), 2.2 Гбайт HDD

**ОНЛАЙН:**
http://eng.sacred-game.com

# Sacred Underworld

**«22 притопа, 22 прихлопа, обо мне пускай узнает вся Европа». Разработчики Sacred Underworld ограничились пятью энергичными хлопками по ляжкам.**

Давайте признаем: хороших action/RPG – раз-два и обчелся. И это невзирая на коммерческую привлекательность жанра (сколько срубил Blizzard зеленых бумажек на Diablo даже страшно подумать). Вопрос «Появится ли add-on к Sacred?» не ставился, мы лишь ломали голову, когда он выйдет.
Немцы из Ascaron смастерили Sacred Underworld за год. И слава богу! Ибо появись игра с такой графикой спустя, скажем, пару лет, ее б подняли на смех. Разработчики, конечно, освежили старый движок парочкой новых магических спецэффектов, но страшненькая картинка восторгов все равно не вызывает.

Впрочем, шут с ней, с картинкой. Вихри враждебные веют над нами, темные силы нас злобно гнетут. Явившийся прямиком из Преисподней демон похищает баронессу Вилью (Vilya), и сценаристы пинком отправляют нас в Ад, чтобы мы, значит, навели там порядок. Удивительно, но местный потусторонний мир – это не только реки лавы, но и острова пиратов-зомби, склепы и даже зеленые леса. «Мир Анкарии расширился на 40 процентов, и появилось 30 новеньких чудищ», – вещают разработчики. Действительно, есть где разгуляться и кого порубить на щепки, только вот свежести не чувствуется – все, как и раньше.

## По мелочи

**В add-on вошли несколько мелких изменений, которые обычно вносятся в игру патчами. Например, подредактированы эффекты и время активации некоторых заклинаний, в определенных районах теперь можно вызвать супербоссов, а научившиеся «поднимать уровни» драконы доставят немало неприятностей в мультиплеере.**



**КНУТ И ПРЯНИК** + -

**Плюсы:**
Пара новых колоритных персонажей и бескрайние просторы подземного мира.

**Минусы:**
Движок на ладан дышит, да и нововведений с гулькин нос.

Выручают демоница и дварф – два класса, созданные специально для add-on'а. Истинные фанаты, конечно, кинутся прокачивать новых персонажей «с нуля» в оригинальной кампании, менее терпеливые могут подхватить дополнительных героев 29 уровня прямо в подземном мире (прочую братию, взращенную год назад в Sacred, можно импортировать, начиная с 25 уровня). Демоница лихо управляется с мечами и балуется всяческими адскими штучками: то души поверженных врагов призовет (Call of Death), то запугает противников до полусмерти (Dread). Но лучшее умение – Soaring Daemon: помахивая крохотными крылышками, бой-баба проворно перелетает с места на место. И на коне можно сэкономить (скорость передвижения приличная), и водные препятствия в два счета преодолеть. Коротышка-дварф обожает технические приспособления (ох, штампы-штампы!): словно ворошиловский стрелок, он палит по супостатам из ружжа с дальнего расстояния, охаживает их молотом в ближнем бою, издает устрашающий боевой клич (War Cry) и время от времени входит в боевой раж (Battle Rage). Хит сезона – огнемет. Враги горят, как сухой хворост, и кровь в жилах натурально закипает. Палец терзает электронного грызуна, который часа три места себе не находит, а потом... Потом игра надоедает. С однообразием авторы так и не справились. Впрочем, большинству поклонников на это наплевать, не так ли? ■

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★★★ **7.5**

**Наше резюме:**
Ничем не выдающийся add-on к хорошей игре. А вы на что надеялись?


ОГНЕМЕТ ДВАРФА – ОРУЖИЕ МАССОВОГО ПОРАЖЕНИЯ. ПОЭТОМУ ЧЕМ БОЛЬШЕ МОНСТРОВ, ТЕМ ЛУЧШЕ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**НА УРОВНЕ**

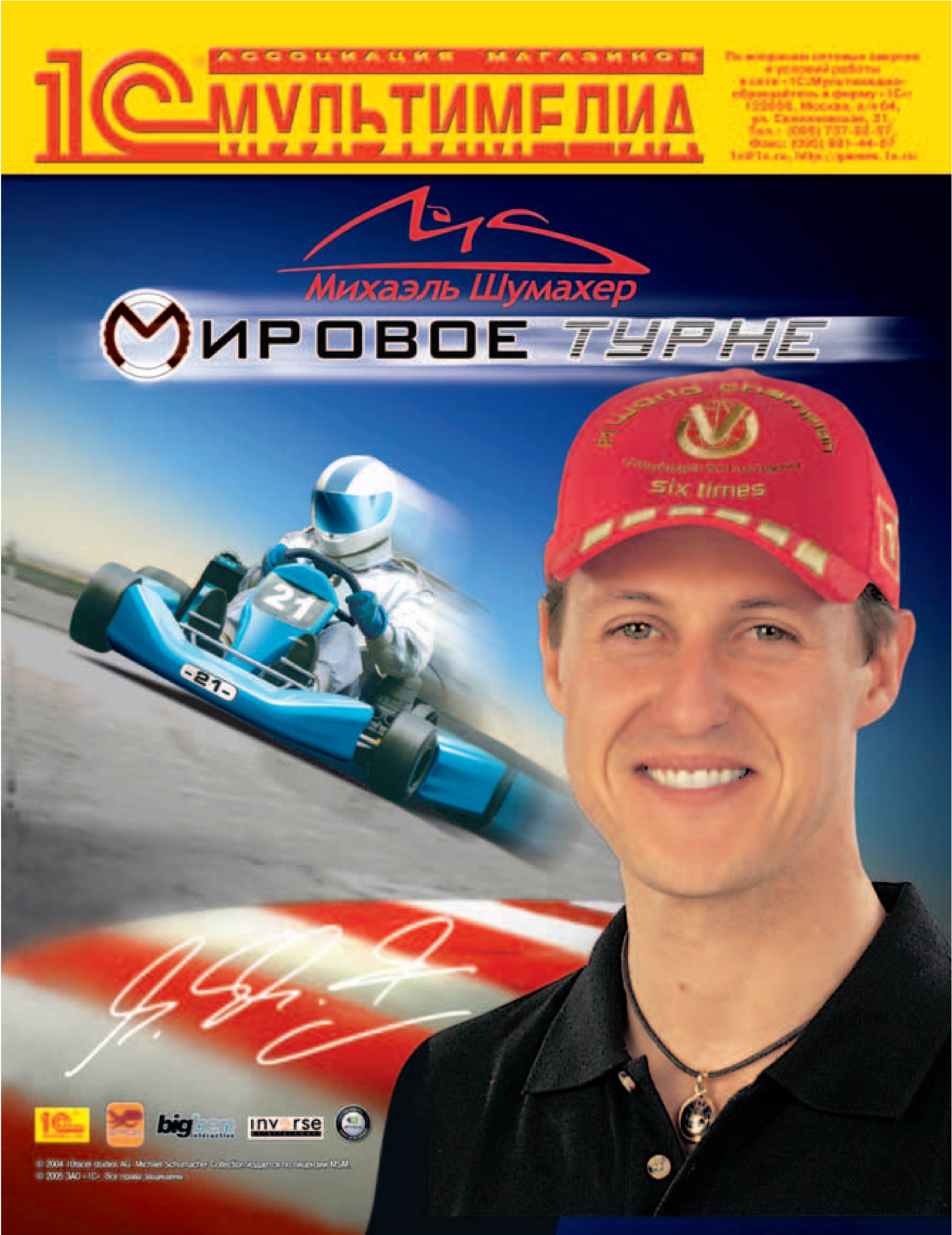

Sacred

**ХУЖЕ, ЧЕМ**


Diablo II: Lord of Destruction


НЕКОТОРЫЕ ТВАРИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО УДАЛИСЬ – УЖ ОЧЕНЬ ИХ ХОЧЕТСЯ УДАВИТЬ...


ДВАРФ КАЖЕТСЯ СУЩИМ КЛОПОМ ПО СРАВНЕНИЮ С ЧУДИЩАМИ-ВЕЛИКАНАМИ.



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Михаэль Шумахер
МИРОВОЕ ТУРНЕ
World Champion
six times
21
-21-
bigben
inverse

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

**Автор:**
**Наталья Одинцова**
serizawa@mail.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | RPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Atlus |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Atlus |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

ОНЛАЙН:
http://www.digitaldevilsaga.com

IMPORT REVIEW

# Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

**Бороться и искать, сожрать и не подавиться – Atlus будоражит умы очередной философской притчей.**



СУМАСШЕДШИЙ ДИЗАЙН МОНСТРОВ – ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ СЕРИИ.

Редкая RPG избежит сравнения с играми серии Final Fantasy. Иллюстрирование сюжета роскошными видеороликами, необременительные сражения с красочными спецэффектами и припрятанными на десерт хардкорщикам супербоссами, обилие мини-игр и доминирование экшн-элементов в боевой системе – практически стандарт хорошего времяпровождения. Остальные компании пытаются подстроиться под правила, навязываемые Square Enix. Или же используют совершенно иную тактику – как Atlus, успевшая на примере Persona, Persona 2: Eternal Punishment и Shin Megami Tensei: Nocturne продемонстрировать западным геймерам свою любовь к нетрадиционным сюжетам, истории религий и придумыванию испытаний.

Постапокалиптическое будущее Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga (SMT: DDS) окрашено в серые тона разрухи и запустения. В мире под красноречивым названием Свалка (Junkyard) нет места ничему, кроме затянувшейся войны обособленных группировок за право попасть в град обетованный Нирвану. За противостоянием зорко наблюдает Храм Кармы – учреждение, несмотря на название, крайне от религии далекое. Миссия Храма – архивировать данные о боях, награждать воинов сообразно их достижениям, и в итоге открыть двери Нирваны единственному победителю. Казалось бы, обитатели Свалки уже давно должны были перебить друг друга, но каждый клан так бойко рвется в рай, что даже не допускает мысли о военных союзах или иных тактических ухищрениях и обходится исключительно своими силами. И такое равновесие могло бы продлиться еще долго, если бы в один день на Свалке не появилась таинственная девушка, а вместе с ней – Она. Болезнь, проклятие, программа-вирус, которая в одно мгновение поразила всех жителей и пробудила дремавших в них демонов.

Сожри врага! Другого пути выжить нет! Голод будет преследовать вас постоянно, воины Чистилища! Новая директива Храма проста и одновременно ужасающа. Никаких фэнтезийных рюшек, никаких отважных походов кучки храбрецов против монстров – герои SMT: DDS ровно настолько же люди и настолько же чудовища, что и их противники. Игра ведется от лица лидера клана Эмбрион Серфа, традиционно «безголосого» персонажа (его реакцию на события предлагается определять выбором реплик). Зато команда поддержки подобрана сплошь из колоритных спутников, чьи характеры раскрывают многочисленные сюжетные вставки. Если SMT: Nocturne можно было упрекнуть в недостаточном внимании к второстепенным героям, то SMT: DDS удается создать цельное впечатление об участниках драмы: никто не обойден вниманием, ко всем успеваешь проникнуться симпатией или неприязнью.

Боевая система, краса и гордость всех игр серии Megami Tensei, по-прежнему привлекает вызовом умению игрока прогнозировать ход сражений, подбирать эффективную команду и бессовестно эксплуатировать слабости врагов. Битвы ведутся пораундово, на манер SMT: Nocturne. Изначально у каждого бойца есть право на один ход, однако выбивание критических ударов и использование тех типов атак, к которым противник наиболее уязвим, приносит команде дополнительные ходы. Промахи и нейтрализованные

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

**Наше резюме:**
Не RPG, а настоящий бег с препятствиями – нелегок путь к Нирване, и вовсе не похож он на медитативное созерцание пупка.

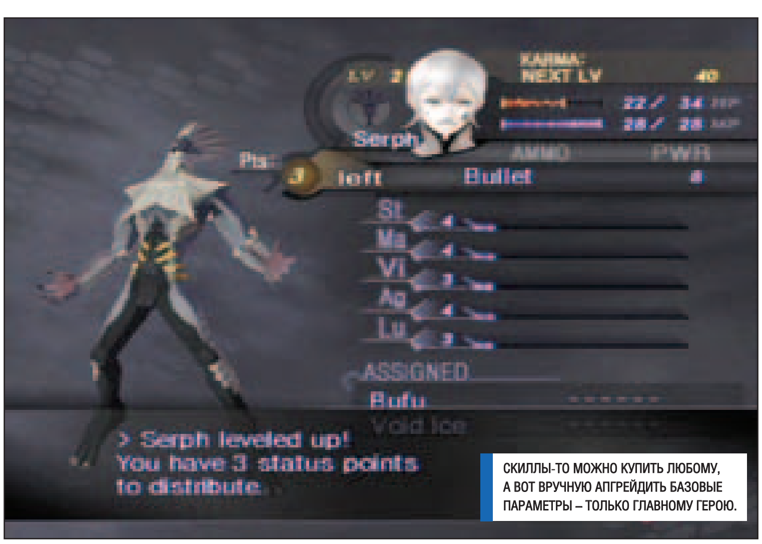
### Харе Кришна, Харе Рама!

**Nocturne изобиловал отсылками к христианству, SMT: DDS заимствует ключевые понятия из ведической традиции, не ограничиваясь «кармой» вместо экспы. «Атма», которую копят герои, символизирует духовную энергию, а территории кланов носят те же названия, что и основные «чакры» – семь центров жизненной энергии человека.**

**КНУТ И ПРЯНИК** + -

**Плюсы:**
Одна из лучших боевых систем: динамичные бои требуют поистине стратегического подхода. Интригующий, смелый сюжет, экскурс в историю религий.

**Минусы:**
Искусственное затянутые пробежки по подземельям, утомительно частые случайные энкаунтеры.




СКИЛЛЫ-ТО МОЖНО КУПИТЬ ЛЮБОМУ, А ВОТ ВРУЧНУЮ АПГРЕЙДИТЬ БАЗОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ – ТОЛЬКО ГЛАВНОМУ ГЕРОЮ.




ЗАСТИГНУТЫЕ ВРАСПЛОХ ГЕРОИ ПОРОЙ НЕ УСПЕВАЮТ ПЕРЕВОПЛОТИТЬСЯ В ДЕМОНОВ – ТУТ-ТО И ПРИГОДИТСЯ ГРАНАТА В КАРМАНЕ.



СЛОВЕСНЫЕ ПЕРЕПАЛКИ И БОИ ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ: НАПАРНИКИ СЕРФА ДАЮТ СТО ОЧКОВ ВПЕРЕД БЕССЛОВЕСНЫМ ДЕМОНАМ SMT: NOCTURNE.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ**


Final Fantasy X

**ПРОЩЕ, ЧЕМ**


Shin Megami Tensei: Nocturne





## Проанализировать возможности врага, сообразно выставить защиту, экипировать нужные скиллы, прорваться и победить.

атаки засчитываются за поражение, после чего команда лишается либо одного, либо нескольких ходов. Атмосфера накаляется благодаря тому, что право первого хода не всегда достается героям, а неэффективных боевых приемов в арсенале SMT: DDS практически нет. Изменяющие статус заклинания (сон, паника, зачарованность, паралич) попадают не менее метко, чем стандартные файерболы, и наносят вполне ощутимый вред вплоть до game over. Вовремя проанализировать возможности врага, сообразно выставить защиту, экипировать нужные скиллы, прорваться и победить – необходимость выживать цепко держит геймерский интерес, посильнее обещаний показать в конце марш-броска шикарный видеоролик. Количество сейв-пойнтов и предупреждений перед схватками с боссами ободряет: потерять несколько часов игры из-за неудачного энкаунтера теперь гораздо сложнее.

Если в SMT: Nocturne предлагалось вербовать в помощь главному герою демонов с необходимыми способностями, то SMT: DDS подкупает возможностью точной настройки скиллов Серфа и его напарников – не забывая создавать такие доложения, которые вынуждают планировать всю команду целиком, включая «запасной состав», вместо того чтобы пытаться сгенерить одного-двух универсальных бойцов. Наборы скиллов, или же мантры, покупаются за наличность, «супер-пупер» заклинания оберегаются заоблачными ценами и необходимостью разучить простые скиллы для получения доступа к улучшенным версиям. Персонажи наконец перестали страдать склерозом: для запоминания новых заклинаний не приходится забывать уже выученные. Нужные скиллы экипируются, невостребованные ждут своего часа. Разучиваются мантры накоплением очков «атма» как за счет успешных боев, так и за счет ключевой сюжетной опции – пожирания врагов. «Жор» обычно эффективнее, но для того чтобы закусить демоном, его сначала нужно запугать. Наибольший ужас нагоняют успешно отраженные атаки и удары по уязвимым местам.

SMT: DDS настолько перекликается с Nocturne (вплоть до моделей монстров и музыкальных тем), что возникает искушение обвинить Atlus в клонировании собственных игр с полировкой мелких огрехов. На деле же новая RPG серии Megami Tensei – не столько ее улучшенная предшественница, сколько попытка сделать серию более доступной для рядовых геймеров, не испытывающих священный трепет при словах о невообразимо сложной прокачке, и при этом сохранить прежнюю аудиторию поклонников. Успешный эксперимент немного омрачает незавершенность рассказанной в SMT: DDS истории – но продолжение уже не за горами. ■





КРУГ СЛЕВА – СЕЙВ-ТОЧКА. ОНА ОДНОВРЕМЕННО СЛУЖИТ АВТОМАТОМ ПО ПРОДАЖЕ НОВЫХ МАНТР.



МЕСТО ПЕРСОНАЖА В КОМАНДЕ ВЛИЯЕТ НЕ ТОЛЬКО НА ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА, НО И НА НАБОР ДОСТУПНЫХ КОМБО-АТАК.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Xbox |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Majesco Games |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | нет |
| РАЗРАБОТЧИК: | Artech Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 10 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Xbox |

ОНЛАЙН:
http://www.razeshell.com

IMPORT REVIEW

# Raze's Hell

**Прозябающим в грязи монстрам также знакомо чувство собственного достоинства.**

В некотором царстве, в некотором государстве жили-были телепузики. То есть на самом деле себя они называли кьюлетами (Kewlett), но внешность и повадки выдавали их с головой. Правила телепузиками Прекрасная Принцесса, у которой только и забот было, что делать окружающий мир светлее, добрее, красивее – одним словом, превращать его в рай для своих подданных. Каково же было огорчение Принцессы, когда она однажды прознала, что за пределами ее королевства живет полным-полно уродливых и, несомненно, очень несчастных созданий, совершенно не желающих жить «по-телепузиковски»! Несчастная девушка все глаза выплакала, размышляя, как горю помочь, и в конце концов нашла пусть нелегкое, но единственно верное решение – ГЕНОЦИД. Разумеется, исключительно во имя повсеместного установления красоты и гармонии.

Что последовало дальше, догадаться нетрудно. Батальоны телепузиков, оснащенных по последнему слову техники, отправились громить территории соседей, выжигая все живое на своем пути каленым железом. И в один отнюдь не прекрасный день добрались до поселения, в котором жил некий гуманоид по имени Рейз. Перебив всех его соплеменников, кьюлеты, однако, самого Рейза упустили, дав ему скрыться в близлежащих пещерах. А пещеры оказались с секретом. Так что вполз в них израненный беглец, а вышел жуткий универсальный солдат, жаждущий телепузиковской крови.

## НА ЛИЦО УЖАСНЫЕ, ДОБРЫЕ ВНУТРИ

В первые полчаса близкого знакомства Raze's Hell (далее RH) упорно выдает себя за очередной малобюджетный боевик без роду и племени, коих на Xbox – как грязи. Поэтому ничего удивительного, что игрока будет мучить отчаянное желание консоль выключить, а диск – вытащить и убрать куда подальше. Но не надо поддаваться сиюминутным порывам: на самом деле, предмету данного обзора вполне хватит пороху, чтобы удерживать ваше внимание долгие часы, и это, заметьте, при более чем скромной графике, совершенно бредовом сюжете и откровенно убогой музыке. Каким образом? Ответ напрашивается сам собой: в творение малоизвестной студии Artech действительно интересно играть, несмотря на многочисленные технические недочеты, – причем по мере развития событий интерес только возрастает.

Добрый совет новичкам: запустив RH впервые, выберите уровень сложности Easy. И не обращайте внимание на тех, кто будет вам говорить, что Easy – это стыдно. Они просто не знают телепузиков так, как знаем их мы. Мерзкие твари, помешанные на всеобщем благополучии, лишь в самом начале не оказывают практически никакого сопротивления, безропотно разлетаясь на кровавые ошметки. Но стоит проникнуть поглубже в тыл – и правила войны резко меняются. Плюшевые мишки-чебурашки отлично умеют использовать численное превосходство, прячутся и нападают из-за угла. К тому же против вас действует не только хлипкая пехота, но и техника, в том числе авиация, избавиться от которой порой бывает ой как трудно. Поэтому от привычной тактики кавалерийского наскока придется отказаться очень быстро, – если, конечно, вы действительно хотите довести эту войну до победного конца.

## ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Каждый новый уровень готовит для новоявленного мстителя очередную порцию испытаний, одно тяжелее

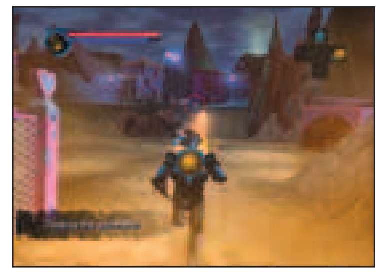
### КНУТ И ПРЯНИК + -



**Плюсы:**
Неожиданно увлекательный игровой процесс, удобное управление, сбалансированное вооружение, приличный черный юмор, отличный режим cooperative.



**Минусы:**
Местами неадекватное поведение камеры, довольно посредственная графика, убогая музыка, завышенная сложность.



## ВЕРДИКТ

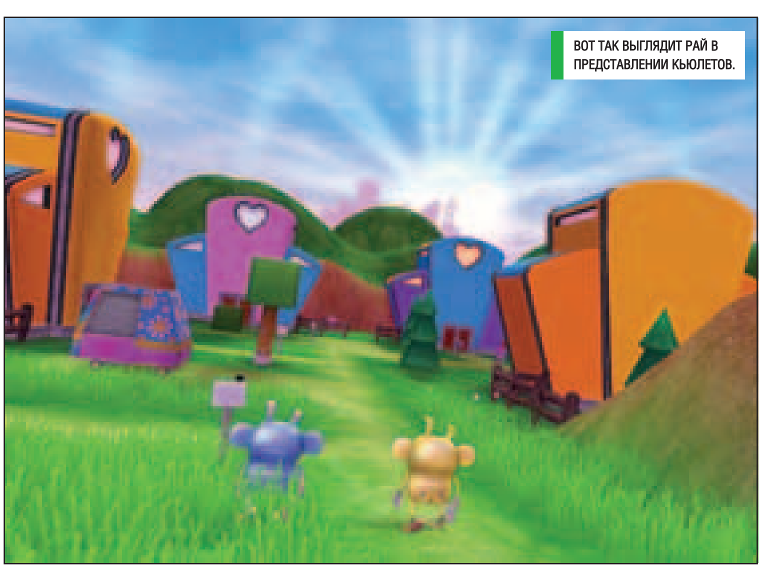
**НАША ОЦЕНКА:** 7.0

★★★★★★★☆☆☆

**Наше резюме:**
Удачное подражание Giants: Citizen Kabuto и сериалу Conker, обреченное на куда меньшую популярность. Но если «зацепит», то надолго.

### Наша сила – в единстве

Поддержку Xbox Live! мы проигнорируем – неактуально и в очередной раз напоминает об отношении к российскому рынку производителей консолей. Зато обязательно упомянем шикарный cooperative: второй игрок может подключиться в любой момент, а дальше начинается такая потеха, что любо-дорого смотреть.



ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ РАЙ В ПРЕДСТАВЛЕНИИ КЬЮЛЕТОВ.



БОЙ С ВРАГОМ НА ЗАКАТЕ – ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ПОЭТИЧНЕЕ?


В СТРЕМЛЕНИИ СДЕЛАТЬ МИР ЛУЧШЕ ТЕЛЕПУЗИКИ ЗАБРАЛИСЬ ДАЖЕ ПОД ЗЕМЛЮ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**


Advent Rising

**НЕ ПОХОЖЕ НА**


Phantom Dust



**Предмету данного обзора хватит пороху, чтобы удерживать ваше внимание долгие часы.**

другого. За разгромом хорошо охраняемой вражеской базы немедленно последует рейд на артиллерийские позиции кьюлетов, а затем – головокружительно опасная операция по освобождению ценного заложника, прогулка по лесу под шквальным огнем вертолетов и сшибки с отрядами коммандос. Общее количество уровней – около двадцати – вряд ли кого-то впечатлит; зато приятно удивляют размеры предназначенных для освоения территорий и многообразие заданий.
Не меньшее уважение вызывает арсенал Рейза, благодаря которому безобидный, в общем-то, уродец превращается в настоящего убийцу, внешне сильно смахивающего на знаменитого Хищника. Для рядовых противников сгодится некий аналог автомата, а если их слишком много – можно воспользоваться бомбами. Тех, кто покрепче, имеет смысл ослабить прицельным огнем с дальних дистанций, ну а если вы уверены в своих силах, к услугам Рейза его собственные когти – несколько ударов разорвут подвернувшегося под горячую лапу телепузика на бифштексы с кровью. Кстати, этими самыми бифштексами необходимо поправлять пошатнувшееся здоровье: другой диеты разработчиками не предусмотрено.

### САМОКОНТРОЛЬ

В играх, подобных Raze's Hell, от грамотно реализованного управления и «умной» камеры зависит иной раз больше половины успеха. В нашем случае с управлением полный порядок, хотя кому-то оно может показаться чересчур отзывчивым, а вот камера иногда здорово подводит, отказываясь повиноваться в самые ответственные моменты. Не то чтобы забастовки эти носили регулярный характер, но уж очень некстати они начинаются, каждый раз провоцируя форменный беспредел на экране, когда кто и в кого стреляет – разобраться уже невозможно.

### ПРОБЛЕМЫ БЫТИЯ

У рассматриваемого нами проекта вполне могло быть безоблачное будущее, если бы не несколько обстоятельств. Во-первых, издатель. Хотя дела Majesco Games явно идут в гору, до признанных лидеров индустрии этой компании еще очень далеко, масштабы не те.
Во-вторых, внешний вид. Всем известно, что графика – не главное, но не так уж много найдется людей, готовых тратить время и деньги на знакомство с лишенной технологического лоска новинкой.
Наконец, конкуренты во главе с грядущим Conker: Live and Reloaded. Шансов выстоять в борьбе с таким колоссом у бедного, затюканного телепузиками Рейза, увы, немного. А жаль – ведь игра получилась достойная и, как минимум, заслуживающая внимания. ■


СВЕРНУВШИСЬ В ШАР, РЕЙЗ СТАНОВИТСЯ МЕНЕЕ УЯЗВИМЫМ И МОЖЕТ ГОРАЗДО БЫСТРЕЕ ПЕРЕДВИГАТЬСЯ.


НА ЦИФРОВУЮ КРЕСТОВИНУ МОЖНО "ПОВЕСИТЬ" ДО ЧЕТЫРЕХ ВИДОВ ВООРУЖЕНИЯ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Артем Шорохов
cg@gameland.ru

# Madagascar

Технически примитивный, но при этом веселый и интересный мультфильм обзавелся игрой с ровно такими же показателями.

Вновь пингвины свалили на волю. Вновь доверчивый мечтатель зебра огородами отправился в Африку. Вновь лев, бегемот и жираф с голосом Дэвида Швиммера поехали на метро вслед за своим ветреным монохромным другом. После вступительной заставки, нарезанной из киносцен, на телеэкран торжественно вплывает надпись Start New Game... Первое впечатление игра производит просто ужасное: графику никак не удается соотнести с виденными в журналах и Интернете оценками, камера пугает отсутствием даже малейшего проблеска интеллекта («Да она попросту сдохла! – шепчет растерявшийся игрок. – Мертвым ум не нужен...»), а возможности героев бесконечно бедны.... Что ж, стиснули зубы, давайте разбираться.
Первым делом разберемся с камерой. Воскресить ее не удастся, с этим нужно смириться сразу – она целиком и полностью подчинена нашей правой рукояти (угол обзора) и кнопке L1 (центрирование). В век, когда космические корабли бороздят бескрайние просторы Большого театра, а звери в зоопарке постигают тайны Азбуки, подобный анахронизм выглядит столь же диким как, например, каннибализм или дерганье девчонок за косички. Впрочем, есть и своя прелесть: после пары уровней чертыханий многим бессловесное послушание мертвой отличницы покажется куда комфортнее буйных шалостей живой энергичной идиотки. Жаль, что проблемы с графикой простым самовнушением не излечишь. И если к невысокой детализации и «геометрическому» дизайну трехмерных моделей всего и вся привыкнуть не составляет труда (особенно ревностным послушникам доктрины «геймплей дороже графики»), то вот к проваливающимся в стены головам и просвечивающим сквозь прикрытые веки глазным яблокам удивляешься каждый раз как впервые. Впрочем, такими экстремальными откровениями нас потчуют нечасто, обычно глаз режет неприличное размазывание текстур «земли» и «скал» да страстное нежелание режиссера брать в кадр более пяти лемуров сразу.
Будь перед нами обычный «проект по лицензии», на этом можно было бы смело поставить точку и отдать текст в набор. Однако коварные планы пожалевшей денег Activision вдруг треснули по швам: разработчики (Toys for Bob – запомните этот лейбл!) восприняли порученный им проект как путевку в жизнь, и выложились по полной программе – геймплей Madagascar хорош настолько, что кабы не техническое бескультурье игра без проблем получила бы все девять баллов. Увы, но, делая ставку на не самую передовую команду разработчиков, издатель собственноручно окоротил бюджет, лишив себя шанса на коммерческий успех. Да, и такое тоже бывает.
Ну да рядовому игроку вся эта причинно-следственная паутина до лампочки – игрок хочет играть. И если вы обладаете устойчивой психикой и сумели справиться с культурным шоком на тренировочном этапе, дальше вас ждут десять часов чистого удовольствия. Каждый уровень Madagascar буквально фонтанирует разнообразием действий. Здесь вам и вдумчивый стелс-побег из зоопарка, и гулкий топот на бегу расшвыри-

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC |
| ЖАНР: | action/adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Activision |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» (PS2) «1С» (PC) |
| РАЗРАБОТЧИК: | Toys for Bob (PS2, Xb, GC) Beenox (PC) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 (до 4 в мини-играх) |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
Pentium III 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

**ОНЛАЙН:**
http://www.madagascarthegame.com

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★☆☆ 7.5

**Наше резюме:**
Почти идеальная игра по мультфильму, серьезно подпорченная технической реализацией. Для тех, кто считает, что графика – не главное.

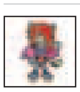
### ...и зеленый крокодил!

**Madagascar может послужить отличным примером того, как надо расширять вселенные фильмов-прототипов: ни разу не выбившись из канвы канонического сюжета, игра умудряется не только конструировать отличные уровни, но вводить новых персонажей! Влюбленный в Глорию хряк или до одури азартный крокодил – те герои второго плана, каких любят и помнят не меньше, а то и больше главных.**

### КНУТ И ПРЯНИК + -



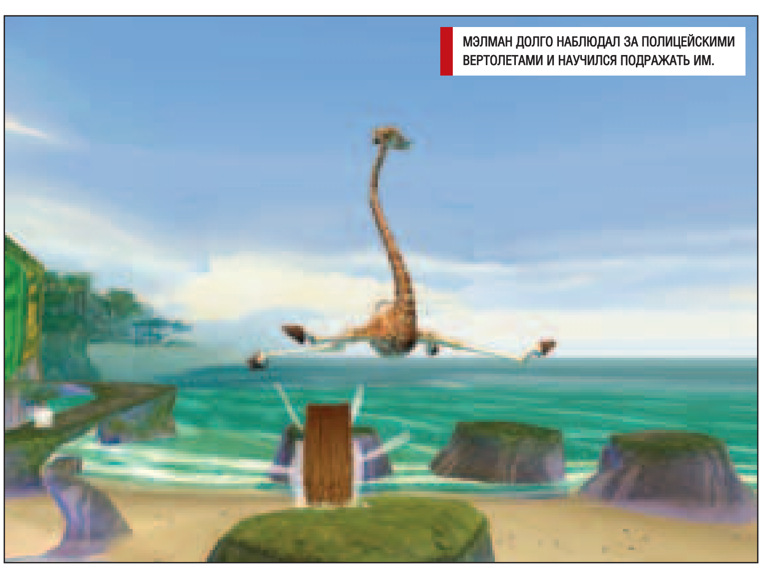
**Плюсы:**
Увлекательность, хороший юмор и парочка свежих героев второго плана. Достойная озвучка и пристойная режиссура скриптовых сцен. Отличные мини-игры!



**Минусы:**
Грошовая графика, малая продолжительность и несколько чисто технических недочетов.



НИ ОДИН КИНОЗРИТЕЛЬ НЕ ОСТАЛСЯ РАВНОДУШЕН К ПИНГВИНАМ. В ИГРЕ ОНИ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ.



МЭЛМАН ДОЛГО НАБЛЮДАЛ ЗА ПОЛИЦЕЙСКИМИ ВЕРТОЛЕТАМИ И НАУЧИЛСЯ ПОДРАЖАТЬ ИМ.



ПОКИНУТЬ ЗООПАРК В ОДИНОЧКУ У МАРТИ НЕ ХВАТИЛО БЫ УМА. А ВОТ КОЕ У КОГО ЕГО С ИЗБЫТКОМ.


МЭЛМАНУ НЕ УДАЛОСЬ НАЙТИ ОБЩИЙ ЯЗЫК С ХРЯКОМ, ОН УСТАЛ И НАТЕР КОПЫТА. СЕЙЧАС ОН ТОЛКНЕТ ТОТЕМ И ВЫЗОВЕТ НА ПОДМОГУ ГЛОРИЮ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ**


Shrek 2

**МЕНЕЕ КРАСИВ, ЧЕМ**


The Incredibles



вающей автомобили бегемотицы, и экзистенциальные злоключения жирафа-ипохондрика, и захват грузового судна отрядом безбашенных пингвинов-отморозков... Каждый отрезок пути, как бы банально это ни звучало, не только не затягивается – наоборот, заканчивается аккурат за минуту до того, как успеет прискучить, оставив на память чувство легкой неудовлетворенности, своеобразного голода, перерастающего в твердое желание «пройти потом еще разок» и уже точно собрать все монеты и отыскать все бонусы. Конечно, есть и раздражающие моменты, связанные, как правило, с прыжками по платформам и слабой маневренностью крохотульки Глории, но погоды они не делают, чисто геймплейный ряд Madagascar великолепен. Сопровождая полюбившихся героев в их беззаботных странствиях, вдруг отчетливо понимаешь, что для любого творческого дела жизненно необходима любовь его создателей: внимание, ласка и забота, а также прямые и ловкие руки, хорошо локализованные относительно всего прочего организма, действительно способны творить чудеса! И тем больнее сознавать, что деньги на графический лоск в который раз достались угрюмым фешенебельным проектам, единственная амбиция которых – перепродать по-скорому талант и трудолюбие людей, создавших киношный прототип. ■

## Кабы не техническое бескультурье игра без проблем получила бы все девять баллов.

## А что внутри?

Каждый уровень «Мадагаскара» представляет собой цепочку миниатюрных заданий (квестов) самого различного содержания. Причем последовательность их выполнения может быть как жестко закрепленной, так и совершенно произвольной. Как правило, к первому типу относятся сюжетообразующие уровни (побег из зоопарка, захват судна), а ко второму – придуманные специально для игры (установка сигнального костра в форме статуи Свободы, банкет у лемуров). Каждый отрезок пути идеально подходит для своего героя, а общая куча-мала с поиском предметов и выполнением квестов зиждется на возможности игрока переключаться между персонажами при помощи повсеместно торчащих из песка тотемов.




МОРДЫ ГЕРОЕВ ОТЛИЧНО АНИМИРОВАНЫ. ЭТО ДАЖЕ СТРАННО ВИДЕТЬ В ИГРЕ С НАСТОЛЬКО СЛАБОЙ ГРАФИКОЙ.



РАЗЫЩИТЕ ТРИ ОТКРЫТКИ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ПЕРСОНАЖА, И ОН НАУЧИТСЯ НОВОЙ СПОСОБНОСТИ.




**Автор:**
**Restless**
restless@yandex.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox, PlayStation 2 |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Hip Interactive |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Asobo Studio |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 128 Мб RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://www.nemesis-strike.com

# Special Forces: Nemesis Strike (CT Special Forces: Fire for Effect)

**Там, где не пройдет Солид Снейк, проскочат Stealth Owl и Raptor. У спецназовцев больше шансов – они работают в команде.**

Одним из прошлых проектов Asobo Studio был Super Farm, повествующий о похождениях бравых хрюшки, зайчика, овечки и индюшки. На этот раз разработчики решили отойти от излюбленного мультяшного стиля и выпустили шутер. Тут ведь, сами понимаете, если не Вторая мировая, то непременно террористы (чтоб им еще разок икнулось). Вот и в Special Forces: Nemesis Strike вам предстоит разобраться с бандой злодеев, угрожающих миру во всем мире.

Special Forces – это «мясной» шутер, но и хорониться время от времени тоже придется. В игре вы будете по очереди управлять сразу двумя персонажами – «инженером» и «быком». Причем задачи у каждого из них разные. Первый герой отзывается на прозвище Stealth Owl и, как несложно догадаться, ловко орудует разнообразными гаджетами. Второй – Raptor – предпочитает техприспособлениям дробовик, хотя также неравнодушен и к гранатометам, коих у него несколько штук. Доступны, впрочем, и другие пушки – от пистолетов до снайперских винтовок. Есть где разгуляться.

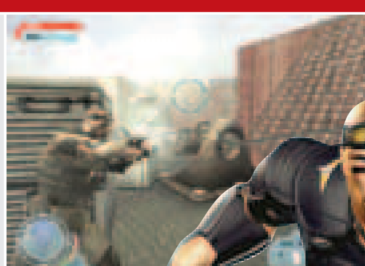
Вояки пройдут через огонь, воду и медные трубы. Вы (то есть они) будете кататься на различных видах транспорта, прятаться от врагов и даже прыгать с парашютом. И, разумеется, в неимоверных количествах изничтожать супостатов, которые не уступают в сообразительности разве что насекомым. Впрочем, пчелы даже поумнее будут. Балбесы эти мало того, что тупы, так еще и на рожу кривы. С внешностью у Special Forces совсем беда. Противники под стать окружающим зданиям – такие же серые и скучные. Кажется, что игра недалеко ушла от «Тетриса»: прямоугольники зданий и предметов так и хочется запрессовать в «стакан».

Тускловатый, вторичный проект здорово утомляет. Но раз или два я ловил себя на мысли, что готов вставить диск с игрой в CD-привод. Иногда, знаете ли, хочется пристрелить сотню тупых ботов и почувствовать себя суперменом... ■

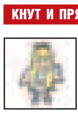


## Здравствуй, враг, и прощай!

**По недругам лучше всего палить, прячась за большим ящиком. Можете израсходовать хоть весь боезапас: ответный огонь в вашу сторону не последует. Если же вы будете вести обстрел сразу двух негодяев, и один из них падет от вашей пули, второй даже не обратит на это внимания. AI – на высоте...**



### КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**
Куча техники; возможность ощутить свободное падение; наличие разного рода интересных гаджетов.



**Минусы:**
Дрянной сюжет; ничтожно низкий IQ противников; посредственный графический движок.

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★★★ **5.5**

**Наше резюме:**
Идея-то у разработчиков была неплохая. Да только реализация подвела. Видимо, непросто пересесть с мультяшного проекта за FPS.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ**



Delta Force: Xtreme

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Xenus: Точка кипения

ЕСЛИ ПРОВАЛИТЕ ОПЕРАЦИЮ, НЕ ВОЛНУЙТЕСЬ. С ТАКОЙ РАСТЯЖКОЙ МОЖНО ПОДАТЬСЯ В БАЛЕТ.




ЭТОТ СТРАШНЫЙ ЧЕЛОВЕК – ВАШ КОМАНДИР. ВОТ ВЕДЬ ПОВЕЗЛО...



ЗАЛОЖНИКИ ДОЛЖНЫ ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ. ИНАЧЕ GAME OVER НЕИЗБЕЖЕН.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
СЕРП И МОЛОТ
1С
NIVAL
INTERACTIVE
Серп и Молот © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Серп и Молот» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
**Марина Петрашко**
bagheera@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | adventure / FPS / RPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Бука» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Ice-pick Lodge |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1000 МГц, 384 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://www.pathologic-game.com/index_rus.htm

# Мор. Утопия (Pathologic)

**Недавно коллега-психолог рассказал мне об одном из своих клиентов. Его история оказалась весьма поучительной.**

Вот повезло фонарям, а еще – часам на столбах. И влюбленные под ними встречаются, и поэты их, понимаешь, воспевают. «Ночь, улица, фонарь...» Вот бы кто забор добрым словом помянул! И почему мне так не повезло? Под нами, под заборами, разве что пьяные ночью валяются, да еще этот приходит, в белом халате – со своими разговорами. «Простите, – говорит, – может, вы все-таки вспомните свое имя?» Откуда ж имя у забора! Впрочем, когда-то давно... уже и не помню когда, кажется, был я человеком. Вроде бы, перед тем, как в заборы податься, отважился я на что-то этакое... «пройти квест» оно называлось. Те, кто этот «квест» мне дали, долго рассуждали о его «необычности», «революционности», «уникальном сочетании жанров»... Когда-то я даже знал, что это значит!

## ОБМОРОК

Ну, засел я за этот «квест». Городишко в нем, стало быть, захолустный, а в поселении этом – чума. И заявились туда трое пришлых – блудный сын местного знахаря, давным-давно сбежавший из родительского дома, столичный бакалавр-медик и девочка-самозванка без роду-племени, говорят, что целительница. Мне же предлагалось выбрать одного и провести его через все круги ада.

Помню, что все действо разбито было по «дням»: ровно в 12 часов игровой ночи гудел надоедливый колокол и диктор заунывным голосом выводил сальдо. Самый главный итог: «Никто из пытавшихся бескорыстно помочь вам не успел подвергнуть себя опасности». Нужные люди выжили, пожалуйте в следующий день. А ежели не выжили – тогда все, кирдык игре. Что делать в этом случае, разработчики не придумали, поэтому, если что не так, – герой просто умирал. Вообще, дох он от любой ерунды, и это здорово утомляло. Чуть сошел с проложенных создателями рельсов – добро пожаловать в гроб. Не там пробежал, не вовремя поел, недоспал, не с тем поговорил, или, того хуже, подрался с кем-то – все, пиши пропало. Если не сохраняться каждые пять минут, на проживание одного игрового дня (а их двенадцать!) убьешь три настоящих.

## МОРДЫ

Каждый день кто-нибудь из ключевых персонажей (жители города делятся на важных персон и массовку; у последних даже портрета в меню диалога нет) выдавал мне задания из разряда «пойди-найди N и поговори с ним». Когда N находился, он посылал меня к M, и так пока не кончится цепочка событий, запланированных разработчиками на этот день. Нельзя сказать, что общаться с аборигенами



## аМОРфность

**Пожалуй, мифология степного Уклада, странные, гротескные пастухи-одонги, своеобразная теория о происхождении оборотней и взгляды правящей элиты на жизнь – единственное, чем можно надолго всерьез заинтересоваться в игре. Досадно, что разработчики создали игру, а не написали книжку.**



## КНУТ И ПРЯНИК + -

**Плюсы:**
Необычная внутриигровая мифология и философия, любопытный дизайн пастухов-одонгов, фотореалистичные текстуры, неизбитый сюжет.

**Минусы:**
Низкополигональные модели персонажей, вездесущие заборы, затянутые диалоги, неудобный режим боя.

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

**Наше резюме:**
Не самая удачная попытка перенести «живые» ролевые игры в компьютер.

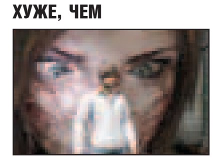
## АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



«Пограничье»

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Silent Hill 4



ВОТ ТАКОЙ ТУТ ГОРОД – ТИХИЙ, ТУМАННЫЙ И ПОЛНЫЙ НЕПРОХОДИМЫХ ЗАБОРОВ.



К СОЖАЛЕНИЮ, ЭТО ТАНЦОВЩИЦА ИЗ КРУГЛОСУТОЧНОГО БАРА, А НЕ НАШ ЭКСКУРСОВОД.



ПОРАЖЕННЫЕ ЧУМОЙ ДОМА ИЗМЕНЯЮТСЯ ВНУТРИ И СНАРУЖИ – ПО СТЕНАМ ПОЛЗУТ ПЯТНА «КРОВАВОЙ ПЛЕСЕНИ». А ЖИТЕЛИ ХОДЯТ МИМО И НИЧЕГО НЕ ЗАМЕЧАЮТ.

в радость: именно тогда я понял, насколько это бессмысленное занятие – быть человеком. Одинаковые горожане вызывали особую неприязнь. Во-первых, они очень раздражали своим однообразием и глупостью мыслей. Во-вторых, было в них катастрофически мало полигонов, а текстуры сидели криво. Да и ключевые NPC не лучше. В окно диалогов с ними встроили фотографии актеров. Это лишь усиливало потрясение от грубых трехмерных моделей. А они еще и пытались изобразить какую-то «мимику»! Приятно, что каждый прохожий оборачивался при моем появлении, но в большинстве случаев я бы предпочел не видеть его лица.

**Чуть сошел с проложенных создателями рельсов – добро пожаловать в гроб.**

## МОРОКА

И все это время мне пришлось бегать по городу, разделенному рекой на три части, и проклинать тутошних архитекторов. Тогда я еще не знал, как прекрасно быть забором, а всевозможные тыны, штакетники и кованые ограды, щедро расставленные разработчиками, мне только мешали. Ну в самом деле, что это такое? Стоило ли делать полностью трехмерный движок, давать иллюзию свободы передвижений, если персонаж твой совершенно беспомощен – ладно бы он заборы перелезал исключительно в сюжетных роликах – так бедолага на табуретку или на стол запрыгнуть не может. Потому как все – непролазная зона. Приходится огибать целый квартал, а то и больше, дабы просто очутиться по ту сторону невысокой ограды. А вообще-то, беготня по городу от одного диалога до другого – основа геймплея «Мора». Как говорится, бешеному зайцу три версты – не крюк.

## УТОПИЯ

Да, наверно, глупо надеяться, что разработчикам удастся хоть немного приблизить ролевые компьютерные игры к их историческому прототипу – играм с участием живых людей. Но даже если ждать от игры не революции, а обыкновенного качественного геймплея, нельзя не заметить очевидного противоречия.

С одной стороны, линейность, в лучших квестовых традициях, только вместо нахождения предметов – «сбор» важных диалогов. Да, в схеме метаний от одной ключевой точки до другой могут быть ветвления, но приводят они все равно к одному предопределенному месту. Сказали сидеть 12 дней – будешь сидеть, попытки сбежать при всей очевидности действий и «помощи» некоторых NPC ни к чему не приведут. С другой стороны, неизвестно зачем прицепленный к этому сюжету здоровенный мир и свобода перемещений. Всю историю «Мора» запросто можно было подать через древо диалогов в чисто текстовом режиме. И никакие нововведения – ни элементы RPG (одежда, меняющая параметры героя; учет репутации, голода, усталости и зараженности), ни робкие намеки на шутер (оружие и кулаки, вылезающие по кнопке Tab, – при том, что движок абсолютно неприспособлен к ведению боевых действий) – не помогают. Постепенно нарастающую гротескность происходящего не могла оправдать даже мысль, усердно навязываемая разработчиками, что все это – только пьеса в театре абсурда на всеми забытых подмостках в городе на окраине могучей империи... Последние дни я помню смутно... а потом меня отпустило. Как утверждают злые языки, суровые люди в белых халатах забрали меня куда-то. Но это неправда. Я никуда не делся, Великий Невидимый Забор, окружающий бредовый карантинный городок. Я вечно буду стоять на страже абсурда и не пропущу в его мир людей неподготовленных. ■



ГЛЯДЯ НА «МОР. УТОПИЮ», ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО РАЗВЕСТИ РУКАМИ.



ГОРБУН-МОГИЛЬЩИК – ОДИН ИЗ ТЕХ РЕДКИХ СТРАШИЛ, ЧЬЕ УРОДСТВО БЫЛО ЗАПЛАНИРОВАНО РАЗРАБОТЧИКАМИ.



С ПОМОЩЬЮ СКАЛЬПЕЛЯ ЗНАХАРЬ, НАПРИМЕР, МОЖЕТ НЕ ТОЛЬКО УБИТЬ ЧЕЛОВЕКА, НО И НАРЕЗАТЬ ИЗ ТРУПА ДОНОРСКИХ ОРГАНОВ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | **XBOX** | GBA | N-GAGE

**Автор:**
**Red Cat**
Chaosman@yandex.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Xbox |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Sega |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | нет |
| РАЗРАБОТЧИК: | Amusement Vision |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 4 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Xbox |

**ОНЛАЙН:**
http://spikeout.sega.jp

# Spikeout: Battle Street

**Неудачная попытка Sega выйти на улицы с оружием в руках наглядно доказывает, что все надо делать вовремя.**

Многие наверняка хорошо помнят сериал Streets of Rage, три части которого давным-давно были выпущены на MegaDrive и с тех пор заслуженно пользовались репутацией классики жанра beat'em up. Немудрено, что со временем Sega загорелась желанием снова создать нечто подобное – в конце концов, слава и деньги лишними никогда не бывают. Однако медлительность, свойственная этой многоуважаемой компании, поставила крест на столь радужных планах. С трудом добравшись до залов игровых автоматов, Spikeout застрял там на долгие годы – чтобы в конце концов появиться на Xbox... и оказаться никому не нужным.

Оставим в стороне сюжет средней степени бредовости, и закроем глаза на то, что визуально Spikeout, хоть и смотрится вполне аккуратно, больше напоминает какой-нибудь проект для давно почившего Dreamcast, а музыка и голоса персонажей так и подмывают отключить звук у телевизора. Пусть – мы все готовы простить за хорошую порцию увлекательности! Но в том-то и загвоздка: играть в одиночку надоедает где-то через полчаса, чему немало способствуют совершенно одинаковые противники и уровни. Вдобавок никто даже не подумал позаботиться о разнообразии приемов и комб, поэтому каждая новая схватка превращается в весьма сомнительное удовольствие попеременного нажатия на две, максимум три кнопки. Свой гвоздь в крышку гроба забивает и на редкость неудобное управление, особенность которого такова, что никогда нельзя быть полностью уверенным, достигнет ли удар цели, или пропадет впустую. Ситуацию, как часто бывает, несколько исправляет многопользовательский режим. Возможность сразиться вчетвером друг против друга или же совместно пройти сюжетные уровни, разумеется, не является чем-то необычным, но реализована она вполне неплохо, и даже на какое-то время пробуждает к Spikeout интерес. К сожалению, быстро проходящий. ■

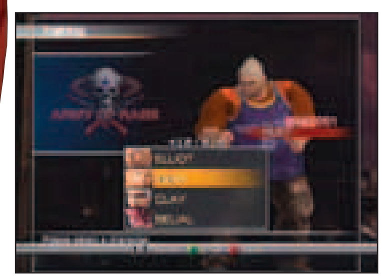


НА ПУСТЫХ ЛОКАЦИЯХ ПЛАСТМАССОВЫЕ БОЙЦЫ УБИВАЮТ ДРУГ ДРУГА. БЕЗ КРОВИ.

## ВЕРДИКТ

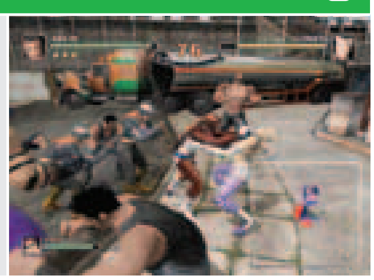
**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★★★ **5.5**

**Наше резюме:**
Проект, который некогда планировали выпустить на Dreamcast, спустя много лет добрался-таки до Xbox. Зачем – непонятно.



## Верных друзей найти нелегко

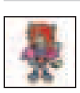
На самом деле, практическая польза от прохождения Story Mode довольно существенна. Прокладывая себе дорогу сквозь толпы соперников, вы то и дело будете встречать персонажей, жаждущих оказать помощь. Позднее любого из них можно выбрать для игры в multiplayer.



**КНУТ И ПРЯНИК** + -



**Плюсы:**
Довольно простая боевая система, неплохой многопользовательский режим, не самая уродливая графика.



**Минусы:**
Однообразный игровой процесс, неудобное управление, неоправданно завышенная сложность, отвратительная озвучка и саундтрек, невнятный сюжет.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

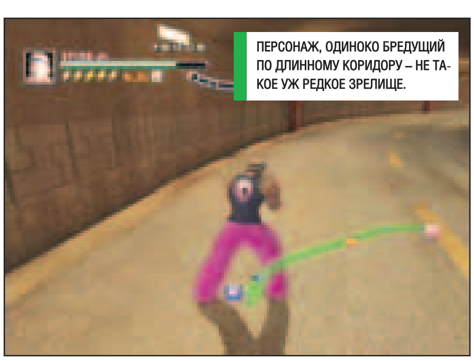


Teenage Mutant Ninja Turtles

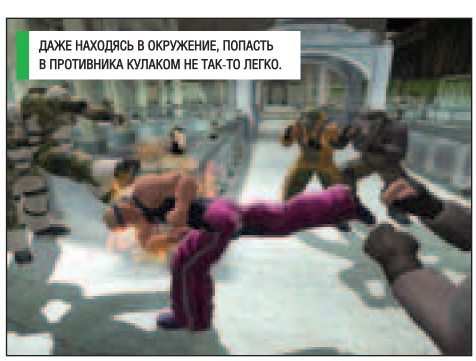
**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds



ПЕРСОНАЖ, ОДИНОКО БРЕДУЩИЙ ПО ДЛИННОМУ КОРИДОРУ – НЕ ТАКОЕ УЖ РЕДКОЕ ЗРЕЛИЩЕ.



ДАЖЕ НАХОДЯСЬ В ОКРУЖЕНИЕ, ПОПАСТЬ В ПРОТИВНИКА КУЛАКОМ НЕ ТАК-ТО ЛЕГКО.



ИНОГДА НА УЛИЦАХ СТАНОВИТСЯ ПО-НАСТОЯЩЕМУ МНОГОЛЮДНО.




**Автор:**
**Сергей «TD» Цилюрик**
td@gameland.ru



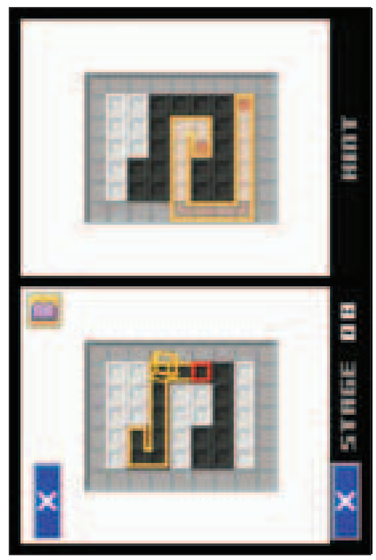
| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Nintendo DS |
| ЖАНР: | puzzle |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Nintendo |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Новый диск» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Mitchell |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Nintendo DS |

**ОНЛАЙН:**
http://www.nintendods.com/polarium

# Polarium

**Изречение о том, что все гениальное просто, еще раз находит свое подтверждение: играть в Polarium чертовски интересно.**

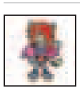
Есть люди, для которых принципиально важно количество пикселей на экране, применение всяческих шейдеров и бампмэппингов – люди, готовые часами мериться своими мегагерцами. Так вот, Polarium – не для таких.
Polarium – это пазл, по простоте концепции и аскетизму исполнения способный поспорить с самим «Тетрисом». Есть поле из белых и черных квадратиков, обнесенное «рамкой». Стилусом на поле рисуется линия, при активации которой все лежащие на ней квадратики меняют цвет на противоположный. Горизонтальные строки, состоящие из квадратиков одинакового цвета, исчезают. Все.
На этом нехитром принципе строятся три основных режима игры. Challenge является собой аналог уже упомянутого «Тетриса»: сверху с заданной периодичностью падают по несколько линий, состоящих из разноцветных квадратиков, и ваша задача – как можно быстрее «расчищать» для них место внизу, убирая строку за строкой. Режим Puzzle предлагает вашему вниманию добрую сотню головоломок разного уровня сложности, каждую из которых необходимо решить лишь одной непрерывной линией. Третий игровой режим – Versus – позволяет играть вдвоем (достаточно одного картриджа); строки, уничтожаемые одним игроком, перемещаются на экран другого – состязание проводится на скорость. Побеждает очистивший свое поле целиком. При этом у игроков то и дело появляются разные бонусы, которые можно использовать против соперника: к примеру, ускорить перемещение собственных списанных строк на поле оппонента (и наоборот, замедлить движение их в обратную сторону) или инвертировать цвета чужих, сбивая с толку и путая карты. Здесь, как и в режиме Challenge, очень многое зависит не только от грамотного планирования, но и от навыков владения стилусом.
В целом геймплей в Polarium двулик: режимы Challenge и Versus хаотичны, быстры, требуют повышенной концентрации и полного внимания – одна ошибка может привести к проигрышу; с другой стороны, режим Puzzle демонстрирует правило «семь раз отмерь, один – отрежь»: в нем необходимы лишь вдумчивость и смекалка.
Внешне игра отличается невиданным минимализмом. Приятная электронная музыка в качестве фона, парочка звуковых эффектов – и практически никакой графики. ■



**КНУТ И ПРЯНИК** + -



**Плюсы:**
Отличный геймплей.



**Минусы:**
После решения сотни головоломок может и надоесть.

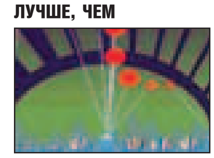
## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

**Наше резюме:**
Еще одна оригинальная игра в копилке DS. Рекомендуется поклонникам жанра.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Retro Atari Classics

**ХУЖЕ, ЧЕМ**

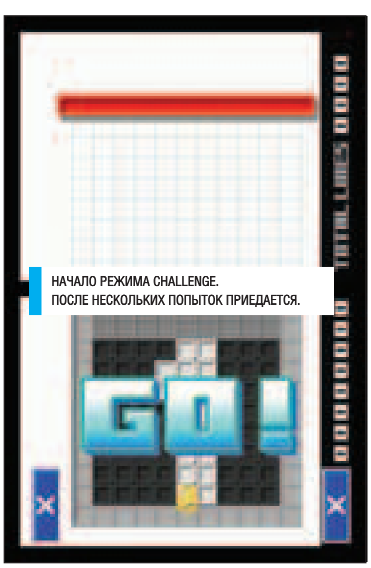


Puyo Pop Fever

## Автор, рисуй еще!

Сотня готовых головоломок решена? Создайте свои собственные! Режим Edit позволяет вам разрабатывать новые пазлы, которыми потом можно делиться с другими обладателями Polarium через Wi-Fi. Смогут ли они раскусить ваши задачки?

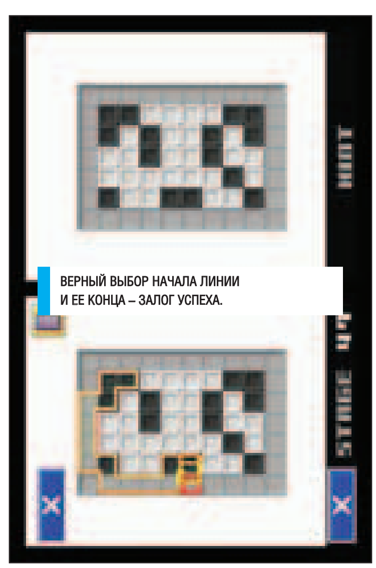




НАЧАЛО РЕЖИМА CHALLENGE. ПОСЛЕ НЕСКОЛЬКИХ ПОПЫТОК ПРИЕДАЕТСЯ.



КАК ТОЛЬКО ПАДАЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПАЗЛА ДОСТИГНУТ КРАСНОЙ ЧЕРТЫ – GAME OVER.



ВЕРНЫЙ ВЫБОР НАЧАЛА ЛИНИИ И ЕЕ КОНЦА – ЗАЛОГ УСПЕХА.



ДУЭЛЬ. БОНУС, ЗАДЕЙСТВОВАННЫЙ ВЕРХНИМ ИГРОКОМ, ЗАПРЕТИЛ НИЖНЕМУ ИСПОЛЬЗОВАТЬ РАМКУ ВОКРУГ ПОЛЯ.

# ДАЙДЖЕСТ

## ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

## КОНСТАНТИН: ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЬМЫ



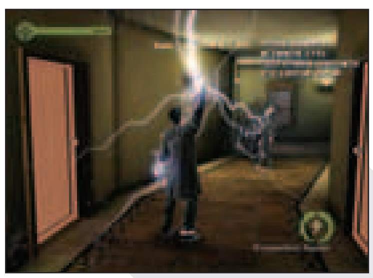
- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Constantine
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCi Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bits Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

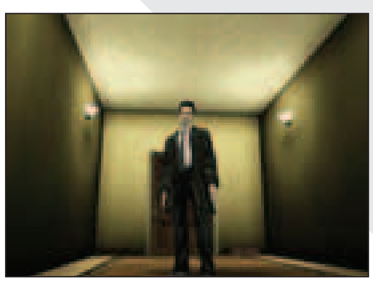
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1,5 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/constantine

**РЕЗЮМЕ:**

Еще один довольно красивый, но необычайно занудный шутер по мотивам кинокартины.





Ад, демоны, двустволка и кровавые брызги на стенах – на этом описание можно было и закончить, если бы с обложки диска не взирал насупившийся Киану Ривз. Стоит отдать должное разработчикам – они решили не кормить нас очередным «киношным попкорном». Авторы перекроили сюжет одноименного фильма, «отсняли» два десятка великолепных роликов и нарисовали наводящую ужас преисподнюю. Никогда еще виртуальное пекло не было таким жарким! Но, увы, глаз привыкает и игра приедается уже через полчаса: один уровень сменяется другим (всего семнадцать), а рубилову конца-края не видно. Хорошо хоть гарнир удался – отличный перевод и редкие головоломки чуть-чуть разбавляют скучный геймплей. ■

## БИТВЫ ТЯЖЕЛОВЕСОВ



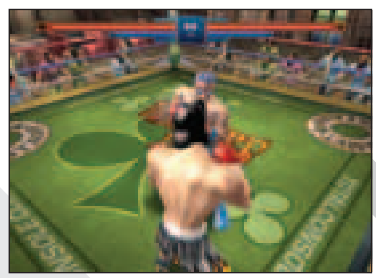

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Heavyweight Thunder
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** sports
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Overload Entertainment
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Iridon Interactive / RoundHouse Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

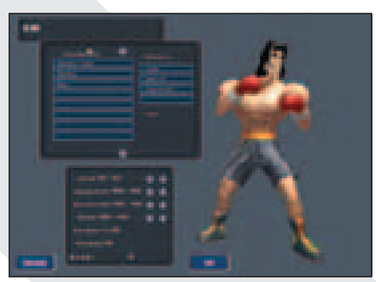
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM

**ОНЛАЙН:**
http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=169

**РЕЗЮМЕ:**

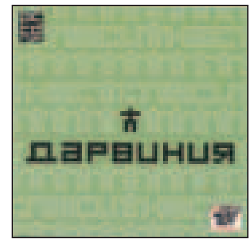
Один из лучших симуляторов бокса с революционной системой управления и привлекательной внешностью.





В экстазе слились отличный симулятор бокса и продуманный менеджмент, здоровый юмор и весьма серьезный геймплей. Путь к чемпионскому поясу нелегок. Мало того что надо мутузить боксерскую грушу, так еще придется и головой работать, а не только есть в нее. Например, составлять расписание, организовывать отдых и даже устраивать пьянки (лучшее средство для поднятия духа!). Всех обязанностей не счесть, но главное – наловчиться как следует бить в челюсть. Два десятка приемов «посажены» на одну лишь мышку, и запомнить хитроумные комбинации очень непросто. Зато, освоившись, вы сможете профессионально боксировать легкими движениями пальцев. И учтите, компьютер не дает спуску ни на одном из уровней сложности. ■

## ДАРВИНИЯ



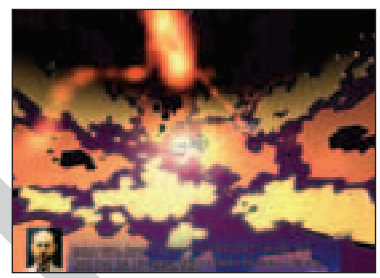

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Darwinia
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RTS
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Introversion Software
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Introversion Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

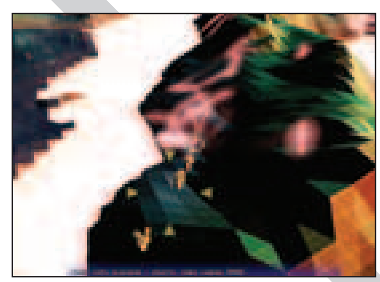
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 750 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://www.nd.ru

**РЕЗЮМЕ:**

Привет из прошлого. Игра сперва пугает, но в мгновение ока захватывает. Проявите терпение и будете вознаграждены!





Darwinia смогла бы уместиться на кучке дискет, но нам ведь важен не размер дистрибутива, а качество проекта. Маленький виртуальный мир атакован вирусом, и никто, кроме нас, не в силах спасти его угловатых жителей. Нелепые пейзажи, яркие краски и полигоны размером с кулак – добро пожаловать в Дарвинию. Мы можем создавать войска, но здесь нет ресурсов. Мы управляем отрядами, но только по одному. Это гремучая смесь Lemmings, Tron 2.0 и Cannon Fodder, приукрашенная отличной электронной музыкой. В игре нет даже приличного AI, равно как и серьезных врагов, но они и не нужны. Все десять уровней проходятся на одном дыхании: авторам удалось блестяще передать дух Первых Игр, выделявшихся не роскошной картинкой, а смелыми идеями. ■

## КОНКУРС

**Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.**

**1. Положение, при котором боксеры обхватили друг друга руками, называется:**

А) Клинч
Б) Белый танец
В) Свинг

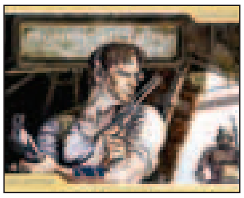
**2. Экзорцисты занимаются:**

А) Ремонтом двигателей
Б) Изгнанием нечисти
В) Игровой журналистикой

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 15 августа. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 13/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 09(186) – Нарыков Манат (с. Н.Сидоровка, Курганская обл.).
Правильные ответы – А (Илья Муромец) и Б (Ржавые Драконы).

# МОМЕНТ ИСТИНЫ



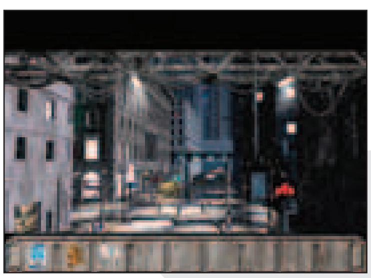
| | |
|---|---|
| ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | |
| The Moment of Silence | |
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | The Adventure Company |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Акелла» |
| РАЗРАБОТЧИК: | House of Tales |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://www.akella.com/ru/games/momentofsilence

**РЕЗЮМЕ:**

**Огромная и красивая адвенчура с запутанным, но чертовски скучным сюжетом. Прямо скажем, на любителя.**





Господин Райт – сотрудник телекомпании, работающий над громким проектом «Свобода Слова». Потеряв в авиакатастрофе семью, он занялся поиском истины на дне граненого стакана, наплевав на былые надежды. Но недавний арест соседа вернул Питера к жизни. Настало время вновь погрузиться с головой в правительственные заговоры и разгадать секреты инопланетных технологий. Только делать это не хочется. Как ни старались сценаристы, написавшие километры диалогов, и неплохо справившиеся со своей задачей российские локализаторы и актеры, проекту не хватает искры. Герои кажутся безликими куклами, а игровой процесс вгоняет в сон. Да, здешний мир красив, но духом обещанного триллера тут и не пахнет. ■

# DEADHUNT: ОХОТНИК НА НЕЧИСТЬ



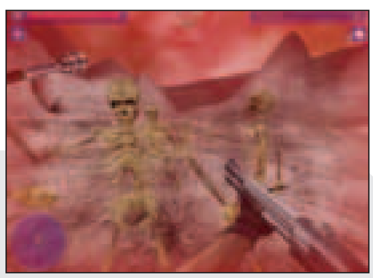
| | |
|---|---|
| ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | |
| Deadhunt | |
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | FPS |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | REL Games |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Акелла» |
| РАЗРАБОТЧИК: | REL Games |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

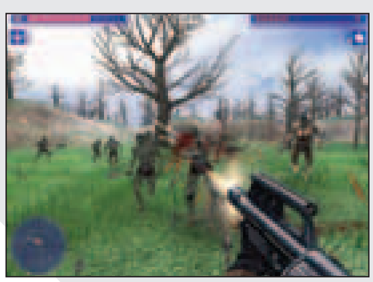
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://www.akella.com/ru/games/deadhunt

**РЕЗЮМЕ:**

**Квинтэссенция твердолобых шутеров, апогей дизайнерской лени и просто «120 трупов в минуту».**





Штабеля изуродованных тел, фонтаны красноватой жидкости и несмолкаемый стрекот пулемета... Старина Сэм робко жмется на пьедестале «мясных» игр: скандинавские разработчики переплюнули всех. Хотя плевали они, похоже, против ветра. Обременять сюжетом не стали, просто выдали пушку (одну на каждый из уровней!) и отправили гулять на кровохотную лужайку, кишащую кровожадной нежитью. Мозги напрягать не надо: от нас требуется только неспешно бегать по кругу. Сей занимательный процесс скрашивают лишь периодически выпадающие из врагов бонусы и аптечки, но указательный палец затекает уже через пятнадцать минут. Впрочем, желание спать появляется еще раньше. Сорок миссий на двух (!) картах – это уже слишком... ■

# COLIN MCRAE RALLY 2005

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»

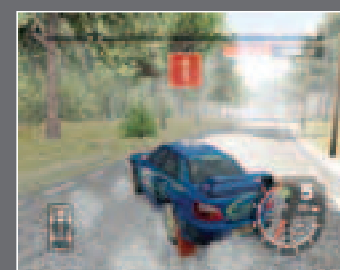




| | |
|---|---|
| ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | |
| Colin McRae Rally 2005 | |
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | racing |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Codemasters |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1С» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Codemasters |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 8 |

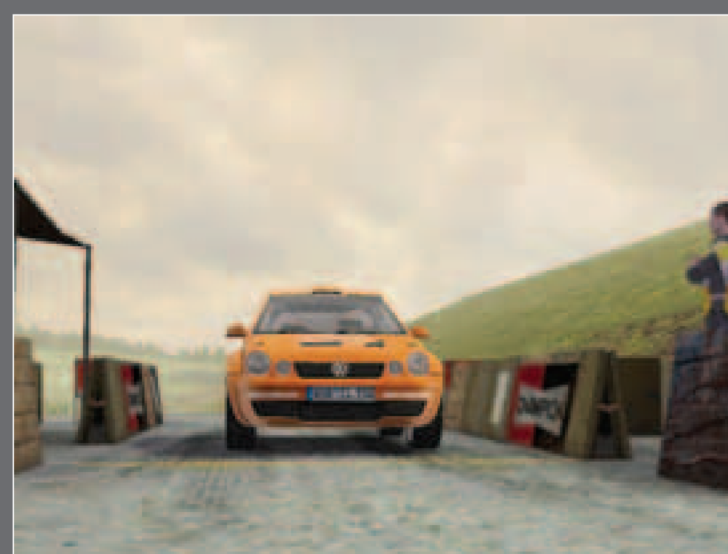
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/colin2005



**РЕЗЮМЕ:**

**Безупречный стиль и отличная графика, как и раньше, надежно затыкают дыры в геймплее. Виртуальные гонщики-новички будут в восторге.**



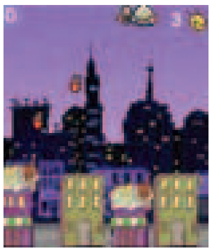
Виртуальные пилоты со стажем лишь презрительно хмыкнут, услышав название игры, но популярности ей не занимать. В игру понапихали кучу автомобилей разных классов (перечисляем для тех, кто в танке: 2-Wheel Drive, Super 2WD, 4-Wheel-Drive, 4WD Classics) и более трех сотен трасс. Создатели сделали ставку на новичков и не прогадали. Неописуемая графика и сногсшибательные спецэффекты обязательно приведут в восторг необстрелянных гонщиков. Идиллию (красивые модели, живописные пейзажи) нарушают лишь неизменные картонные уродцы, машущие квадратными руками с обочин. Но это мелочи, гораздо сильнее нервирует интерактивность, а точнее, ее отсутствие – тяжкое наследие предыдущей части серии Colin McRae Rally 04. Дорожные ограждения по прочности не уступают железобетонным заборам, а наши болиды – бронетранспортерам. Система повреждений обросла продвинутым индикатором, но раскурочить машину в пух и прах едва ли под силу даже прирожденным вандалам. Зато пыльные дороги Австралии и скоростные испанские трассы пленят сердце любого игрока, а сама игра подкупает своей простотой и открытостью. На редкость удачная российская озвучка довершает дело. Штурмана понимаешь с полуслова и входишь в очередной поворот легко и непринужденно. Цепкие шины, «железные» тормоза и послушный руль – о чем еще мечтать начинающему пилоту? ■

# НОВОСТИ

Старые добрые игры дают фору хитам от Gameloft.

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

## СПАСИ ИНОПЛАНЕТЯНИНА



Компания Player X недавно представила очередной проект от Digital ZOO. Несмотря на всю свою незатейливость, Alien Hominid уже успел выйти на всех трех консолях и получить при этом высокие оценки. Забавному инопланетянину не повезло дважды – мало того, что его корабль рухнул, так еще и на Землю. Теперь, чтобы вернуться домой, ему нужно собрать развалившуюся «тарелку» по кусочкам. А для этого – пройти несколько несложных, но очень увлекательных мини-игр. Например, перебежать улицу, не попав под машину, или забросать злобных агентов гранатами. Проект едва ли можно назвать очень красивым, но благодаря весьма необычному дизайну он смотрится неплохо. В любом случае своей популярностью игра обязана именно веселому и непринужденному геймплею. ■



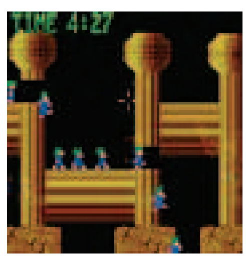


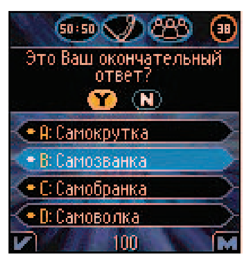
## ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Ассоциация издателей развлекательного программного обеспечения (http://elspa.com) представила общественности очередной ежемесячный отчет о самых популярных мобильных играх. Хит-парад составляется по статистическим данным крупнейших европейских издателей.

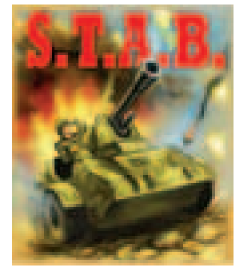
1) Lemmings – издатель IFone
2) Who Wants To Be A Millionaire (Кто хочет стать миллионером) – издатель Macrospace
3) Tetris – издатель IFone
4) Pub Pool – издатель Iomo
5) New York Nights – издатель Gameloft
6) Tomb Raider – The Osiris Codex — издатель Infospace
7) Splinter Cell Chaos Theory — издатель Gameloft
8) Space Invanders – издатель iplay/Digital bridges
9) Pro Bowling – издатель Mforma
10) Pub Darts – издатель Iomo

Интересно, что верхние строчки рейтингов все чаще занимают порты наиболее незамысловатых и уже практически забытых игр. ■



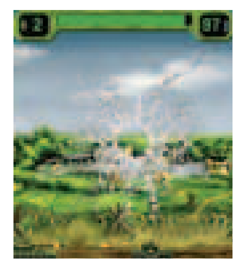




## СКРОЛЛ-ШУТЕР ПО-РУССКИ




Студия New Edge выпустила новую стрелялку – S.T.A.B. Система Тактического Автономного Боя (вот это название!) – классический горизонтальный скролл-шутер. От множества ему подобных проект отличает бредовый сюжет и исключительно русский колорит. Коварные империалисты пытаются высадить десант на дальнем рубеже нашей необъятной Родины. Наше правительство хочет избежать большой войны, поэтому приказывает спецотделению в одиночку разобраться с интервентами, тем самым исчерпав инцидент. Боевой машине (с экипажем в двадцать человек!) предстоит проехать три непохожих уровня, отстреливаясь от вражеской техники. Последней, кстати, обещают целых четырнадцать видов. В игре есть даже музыка, так что уже совсем скоро на наших мобильных зазвучат военные марши. ■





## ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

**ОТПРАВЬТЕ НА НОМЕР 3010 (ОДИН ДЛЯ ВСЕХ ОПЕРАТОРОВ) СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ВАШЕМУ ТЕЛЕФОНУ СООБЩЕНИЕ**



**THE INVISIBLE MAN**
97659680096

Motorola V300
Motorola V303
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3300
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6630
Nokia 6650
Nokia 6670
Nokia 6680
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung D500
Samsung E710
Samsung P400
Sharp GX10
Sharp GX20
Sharp GX22
Sharp GX32
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens SX1
SonyEricsson K500
SonyEricsson P800
SonyEricsson P900
SonyEricsson Z1010

**MR AND MRS SMITH**
97671560096

LG U8110
Motorola C975
Motorola E1000
Motorola E398
Motorola E550
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V547
Motorola V550
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Motorola V80
Motorola V980
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 6680
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 8910i
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Sagem MYX7
Samsung E310
Samsung E810
Sharp GX10
Sharp GX20
Sharp GX25
Sharp TM100
SonyEricsson F500
SonyEricsson K500
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z1010

**METAL UNIT**
97573230096

NNokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3300
Nokia 3600
Nokia 3620
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6010
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6310
Nokia 6310i
Nokia 6585
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6650
Nokia 6670
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD

**ИЛ-2 И Т-34 - ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ**
97633770096

Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6630
Nokia 6800
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung C100
Samsung C110
Samsung X100
Samsung X450
Siemens C60
Siemens C65
Siemens C65V
Siemens CT56
Siemens CX65
Siemens CX65V
Siemens CXT65
Siemens CXV65
Siemens M55
Siemens M56
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens MT50
Siemens MT65
Siemens S55
Siemens S65
Siemens S65V
Siemens SK65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T628
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z105
SonyEricsson Z500
SonyEricsson Z600
SonyEricsson Z608

**EXCREMAN**
97594850096

Motorola C380
Motorola C385
Motorola C650
Motorola E398
Motorola T725
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V535
Motorola V547
Motorola V550
Motorola V555
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V80
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3530
Nokia 3585i
Nokia 3586
Nokia 3595
Nokia 3600
Nokia 3620
Nokia 3650
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6670
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung C100
Samsung C100G
Samsung C110
Samsung X600
Siemens C60
Siemens C65
Siemens M55
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens SL55
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T628
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

**EXTREME AIR SNOWBOARDING 3D**
97619790096

Motorola E1000
Nokia 6630
SonyEricsson K500
SonyEricsson V800

**MAG RACER**
97572190096

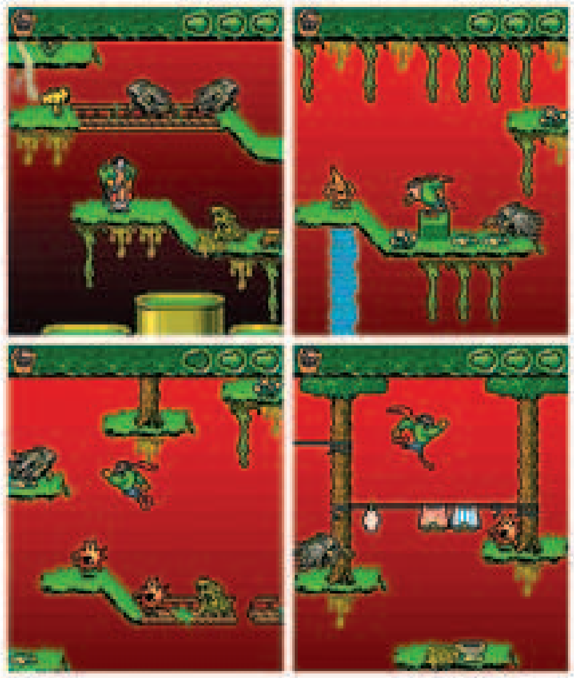
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3600
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6010
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6310
Nokia 6310i
Nokia 6585
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6650
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD

## EXCREMAN

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК: | NET Lizard |
| ЖАНР: | action |
| ОЦЕНКА: | 5 |
| СТОИМОСТЬ: | 3 доллара |

ОНЛАЙН:
http://www.netlizard.net

Надеюсь, вы не читаете этот журнал в обеденный перерыв. В противном случае немедленно переходите к следующему обзору. Почему? А вы прочтите название игры внимательнее – сдается мне, его никогда не переведут на русский язык.
Бывают просто супермены, порой встречаются суперполицейские, а иногда попадаются даже супермутанты. Нашего же героя деликатно назовем супер-ассенизатором. Есть такая профессия – канализацию вычищать, и, можете смеяться, но оторваться от этого занятия невозможно...
Орды ужасных фекалоидов бесчинствуют в городских стоках (а кого еще вы ожидали там встретить?), и только наш вечно отрыгивающий герой способен навести там порядок. С врагами в тех местах дефицит – всего лишь четыре вида, но это нисколько не раздражает, тем более они просто наводняют уровни. Игра сделана с душой, и этого у нее не отнять – взгляните хоть на нашего подопечного! Каждое его движение – анимация чудо как хороша – вызывает улыбку. Чего уж и говорить о приколах, вроде телепортации путем смывания себя в унитаз или развешанных на бельевых веревках семейных трусов. Если верить разработчикам, на все это добро понадобилось полторы сотни спрайтов – неплохо для мобильной игры.
Приятно удивила и возможность сохраняться в любой момент. Очень практично, учитывая огромную протяженность игры.
А вот обилие звуковых эффектов на каждое событие, пускай и делает разработчикам честь, но порядком раздражает. С учетом места боевых действий их даже можно назвать правдоподобными, хотя едва ли это в данном случае комплимент.
Игра красива, динамична, увлекательна и проста в управлении. Несколько часов удовольствия и прилив хорошего настроения гарантированы, пускай здешний юмор и с туалетным душком. ■

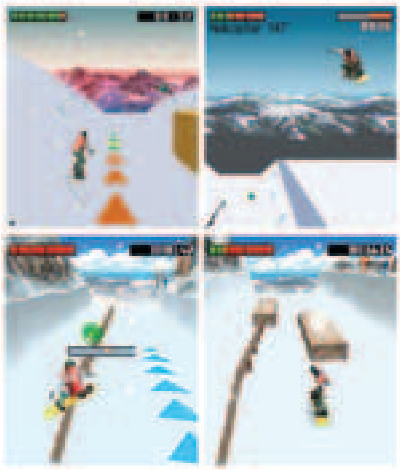


## EXTREME AIR SNOWBOARDING 3D

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК: | Sumea |
| ЖАНР: | sports |
| ОЦЕНКА: | 5 |
| СТОИМОСТЬ: | 3 доллара |

ОНЛАЙН:
http://www.sumea.com

Все-таки есть что-то особенное в трехмерных мобильных играх. Нет, само собой, это уже другой уровень графики, но только в них можно почувствовать неповторимый драйв. Ближайший «родственник» проекта – Skate & Slam – был вдвое больше и втрое продуманнее, но все равно нагонял скуку. Скоростной спуск по склону, невероятные трюки и потрясающая анимация движений – здесь не хватает только подходящей музыки, но она почему-то имеется только в меню.
Физика тоже, мягко говоря, подкачала. Конечно, никто и не ждал хардкорного спортивного симулятора, но немного странно, когда практически остановившийся игрок с легкостью взмывает на десятиметровую высоту.
За трюки отвечают пять специальных кнопок – по одной на каждый. Это очень удобно, так как не надо выворачивать себе пальцы, как в Skate & Slam. Но, с другой стороны, движений действительно маловато. Максимально, на что можно рассчитывать, – комбинация из нескольких трюков. Главное, успеть выполнить ее до приземления. Снег – не асфальт, но падать все равно больно.
Самый существенный недостаток игры – чудовищная несовместимость. Побаловать себя скоростным спуском смогут владельцы лишь четырех моделей мобильных. И им однозначно не стоит проходить мимо. Но как бы ни был однобок геймплей, достаточно включить на телефоне музыку поритмичней, запустить Extreme Air Snowboarding 3D и надолго исчезнуть из реального мира. ■



## METAL UNIT

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК: | Microforum |
| ЖАНР: | action |
| ОЦЕНКА: | 4 |
| СТОИМОСТЬ: | 2 доллара |

ОНЛАЙН:
http://www.microforuminternational.com

Онлайновое помешательство, захлестнувшее компьютеры и консоли, теперь перекидывается и на мобильные телефоны. Metal Unit – исключительно сетевая игра. В этом ее неоспоримое достоинство и явный недостаток – вы даже не можете потренироваться, не выходя в Интернет. А ведь есть чему поучиться...
Тактики в игре хватает, чего стоят только шесть типов боевых роботов – каждый со своими плюсами и минусами. Чем толще броня, тем меньше стальной гигант может передвигаться. А четыре вида оружия различаются по дальности, огневой мощи и радиусу поражения. Баланс довольно банален – чем дальше, тем слабее.
Так что упор лучше делать на хитрость. За один ход наша машина может совершить два действия. Будет ли это движение или атака, решать вам. Но слишком рано сделанный выстрел может выдать вашу позицию, а опытные игроки, напротив, могут подобраться к вам незаметно.
Обнаружить таких диверсантов можно при помощи разведывательных зондов. И, как показывает практика, побеждает обычно тот, кто первым вычисляет врага. Очень жалко и довольно странно, что в Metal Unit не включили поддержку Bluetooth. Играя со знакомыми, вы точно знаете, что матч не оборвется на самом интересном месте, но выходить для этого в Интернет хочется далеко не всегда. Впрочем, особо болтливые еще и сэкономят, используя встроенный чат вместо обычных SMS-сообщений. Словом, игра стоит своих денег. Присоединяйтесь... ■



## THE INVISIBLE MAN

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК: | Microforum |
| ЖАНР: | adventure |
| ОЦЕНКА: | 5 |
| СТОИМОСТЬ: | 5 доллара |

ОНЛАЙН:
http://www.microforum.it

С выходом десятка голливудских блокбастеров многие уже и забыли, откуда есть пошел человек-невидимка. А студия Microforum решила напомнить нам о творчестве Герберта Уэллса... Итак, Англия, конец девятнадцатого века. Молодой ученый изобретает зелье невидимости и на радостях забывает изготовить противоядие. И не было бы проблем, да только достопочтенные джентльмены пугаются разгуливающих по улице штанов и зовут полицейских. Герою придется здорово постараться, чтобы собрать все необходимые компоненты и не схлопотать пулю от блюстителей порядка.
Проще всего избавиться от одежды и разгуливать по Лондону в чем мать родила. Но зимы на Туманном Альбионе холодные, а с физподготовкой у ученых проблемы. Поэтому такой метод закаливания стремительно отнимает здоровье. Мало того, героя не видят не только прохожие, но и мы сами. А пересчитывать лбом фонари – занятие не из приятных. К тому же вещи нужно будет куда-то класть, а плавающий по воздуху трофейный чемоданчик, знаете ли, внушает подозрения. Можно пойти другим путем и вырядиться, как фантомас. Мирные жители на это, несомненно, купятся, но полицейских провести не удастся.
На протяжении всей игры геймплей балансирует между по-английски размеренным квестом и заправским stealth-action. Как бы то ни было, выглядит The Invisible Man на пять с плюсом. Все персонажи и улочки прорисованы до мельчайших деталей, и вы никогда не перепутаете дородную барышню с полицейским.
А еще это один из немногих проектов, в которые можно играть со звуком. Именно «можно», поскольку великолепным его назвать сложно, но полифонические эффекты выглядят вполне достойно. ■




## MR AND MRS SMITH

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК: | Glu |
| ЖАНР: | shooter |
| ОЦЕНКА: | 4 |
| СТОИМОСТЬ: | 2 доллара |
| ОНЛАЙН: | http://glu.com |



Оставим сюжет одноименного фильма за кадром. Мистер и миссис Смит – профессиональные киллеры, а остальное не так уж важно. Пострелива прохожих из-за обшарпанного заборчика, эта чета выясняет, кто же у них в семье главный. Так что для начала придется выбрать себе героя. У сильного пола здоровье покрепче, но с хозяйственностью проблемы – патронов всегда не хватает.
Не думайте, что нам опять подсунули простой тир, – мы же убийцы, а не семейство маньяков. Разглядывая прохожих через специальный объектив, мы можем узнать, кто из них вражий агент, а кто просто за хлебушком вышел. Исходя из полученных данных о силе и здоровье противника, и стоит выбирать оружие. Винтовка бьет наверняка и в пять раз мощнее, но боезапас весьма ограничен. А вот из слабенького пистолета можно палить сколько угодно. Когда враги начинают стрелять в ответ, а прохожие разбегаться в ужасе, происходящее на телефонном экране действительно начинает захватывать. Жаль только, что уровни слишком однообразны. ■



## MAG RACER

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК: | Telcogames |
| ЖАНР: | racing |
| ОЦЕНКА: | 5 |
| СТОИМОСТЬ: | 3 доллара |

ОНЛАЙН:
http://www.telcogames.com

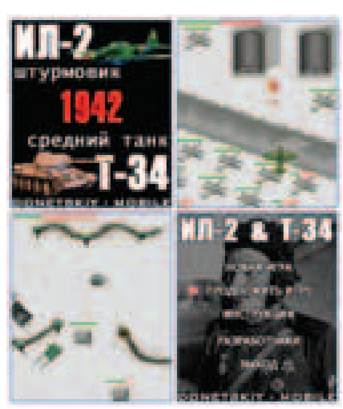



От самых заурядных гонок Mag Racer отличают неказистые трассы и живые соперники. Освоившись в тренировочном режиме, можно подключиться через Интернет к чужой игре или создать собственную, выбрав одну из нескольких доступных карт.
Благодаря скромненькому убранству и невероятной извилистости трасс, процесс напоминает состязания по бобслею. Здесь даже газовать не надо! Знай себе рули двумя кнопками да из зоны приема не пропадай – такое, увы, случается часто. Главное, суметь ни в кого не врезаться, а заодно собрать как можно больше кристаллов, если вам по душе режим Time Attack, в котором время отсчитывается назад. Ах да, и неплохо бы прийти к финишу первым! ■

## ИЛ-2 И Т-34 - ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК: | Donetskiy-Mobile |
| ЖАНР: | shooter |
| ОЦЕНКА: | 4 |
| СТОИМОСТЬ: | 3 доллара |

ОНЛАЙН:
http://www.donetskiy.com




Сделать шутер по мотивам Второй мировой – идея, конечно, хорошая. Но одним патриотизмом сыт не будешь. Геймлей тянет на твердую четверку. То и дело мы пересаживаемся из легендарного танка в кабину штурмовика и обратно. Враги здорово окопались, но брони хватит на целую вражескую дивизию, а уничтожать можно все, что попадается под руку. Правда, на «Т-34» это не так-то просто. А вам слабо одновременно управлять танком, вращать его башню и успевать стрелять? И все это – на тесной клавиатуре телефона. Хотя желание делать это, признаться, быстро пропадает. Сирые уровни неотличимы друг от друга, а традиционно яркими спецэффектами шутеров здесь и не пахнет. ■


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2
$185.99
GameCube
$139.99
Xbox
$279.99
PSP (US) value pack
$399.99
Game Boy Advance SP Cobalt
$109.99
Nintendo DS Dualscreen
$185.99
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
WarCraft III Action Figure:
Ticondrius
$42,99
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

**Автор:**
**Игорь Сонин**
zontique@gameland.ru

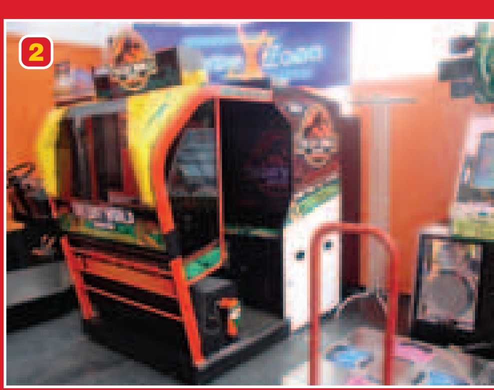


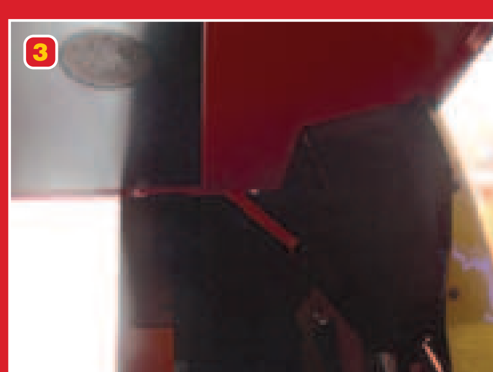
# The Lost World

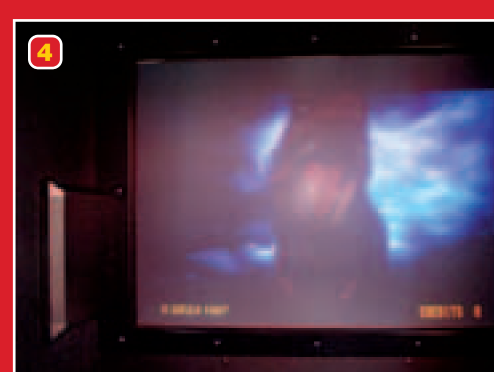
**В прошлом номере мы рассказывали о Virtua Cop 3 – игре, в которой передовая графика сочетается с ударным геймплеем. Сегодня мы переводим взгляд на классику – на технологически отсталый шутер The Lost World. В нем к проверенной механике светового шутера добавлен мировой сюжет, отличный дизайн уровней и единственная в своем роде аркадная кабина. Оторваться – невозможно!**

Ладно, у многих дома есть световые пистолеты. Лавочку к консоли подтащить тоже нетрудно. Поставить surround-систему динамиков, прибить пару колонок к потолку – хлопотно, но возможно. Остается только выключить свет, дождаться ночи, выкрутить громкость на полную, запустить игру... и перебудить всех соседей. Так вот: берегите соседей. Пользуйтесь кабинами Jurassic Park: The Lost World. Этот необычный шутер для светового пистолета сделает все, чтобы играющий растворился в происходящем на экране. Автомат The Lost World – не бандура с экраном и двумя пистолетами, как это обычно бывает, а отделенная от внешнего мира кабина, где в самом деле можно (нужно!) сконцентрироваться на игре. Такая конструкция автомата позволила инженерам напихать динамики буквально повсюду – сзади, спереди, сверху – и обеспечить беспрецедентное качество (и громкость) звука. Вход в автомат закрывают специальные шторки, а экран утоплен глубоко в задней стенке машины, отчего игрокам кажется, что они не прожигают жетоны в аркаде, а смотрят

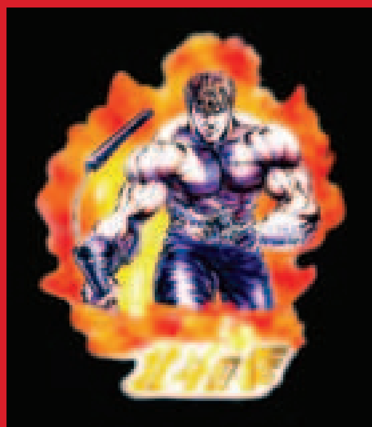






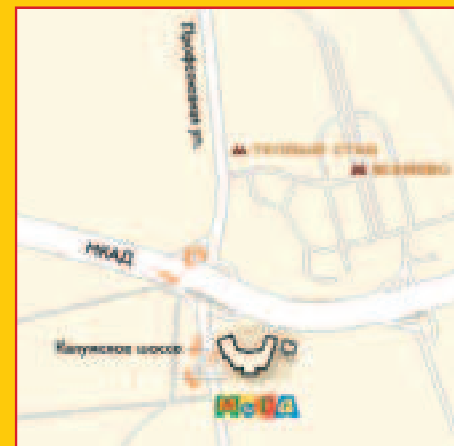
1 ЛОГОТИП – ОТ ИЗВЕСТНОГО ФИЛЬМА. К СЧАСТЬЮ, РАЗРАБОТЧИКИ АРКАДНЫХ ИГР НЕ ИМЕЮТ ОБЫКНОВЕНИЯ ВСТАВЛЯТЬ В СВОИ ТВОРЕНИЯ FMV-РОЛИКИ. 2 СУЩЕСТВУЕТ И «ОБЫЧНАЯ» ВЕРСИЯ АВТОМАТА THE LOST WORLD – БЕЗ КАБИНЫ И ЦЕЛОЙ КУЧИ ЛИШНИХ ДИНАМИКОВ. ОЩУЩЕНИЯ ОТ ИГРЫ НА НЕЙ УЖЕ НЕ ТЕ. 3 НАВЕРХУ – ПО ДВА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДИНАМИКА С КАЖДОЙ СТОРОНЫ. 4 ЕЩЕ ДВА ДИНАМИКА – СПЕРЕДИ, РЯДОМ С ЭКРАНОМ.



Пришла весть из далекой Японии: на основе популярной манги (и аниме) Fist of the North Star будет создана аркадная игра для платформы Atomiswave. Разработкой двумерного файтинга Fist of the North Star занимается опытная команда Arc System Works, создавшая не одну игру сериала Guilty Gear (в том числе Guilty Gear Isuka для той же Atomiswave). Обещается: самое высокое разрешение, самая плавная анимация, десяток ключевых героев аниме, которые будут лупить друг друга самыми известными суперударами.

## ХОЧУ!

Мы нашли автомат Jurassic Park: The Lost World в молле «Мега» в Теплом Стане (заметим, что точно такая же машина стоит в «Меге-2» в Химках). Добраться до молла проще всего на автомобиле или на бесплатном автобусе от станций метро Аннино или Ясенево. Игровые автоматы стоят в холле кинотеатра Kinostar De Lux. Прочие машины в аркаде: Sega Rally, Daytona USA, Dance Dance Revolution Extreme, трехэкранный авиасимулятор Sega Strike Fighter и десяток других.
Цена жетона – 30 рублей.






этакий интерактивный фильм. По крайней мере, сама игра этому как нельзя лучше способствует. Графика – старенькая. Смешные угловатые люди объясняют, что смешные угловатые динозавры бежали из парка Юрского периода (несмотря на название игры, действие лишь условно связано с фильмами Стивена Спилберга). Но когда на вас нападает самка тираннозавра и ревет из всех динамиков одновременно, это уже не смешно. Это страшно. Когда из воды на джип сигает огромный босс-крокодилище с раскрытой пастью, когда еще одна чертова тварь вылезает сзади и сломя голову бросается на машину, когда вы крадетесь по музею, зная, что где-то здесь притаился динозавр-хамелеон, когда шарахаетесь от каждого шороха – немудрено и в штаны наложить. Jurassic Park: The Lost World – это Half-Life мира аркадных шутеров. Обычный и, казалось бы, скучный геймплей с помощью сюжета поднят на небывалую высоту. Не побоимся сказать, что сюжет The Lost World даст сто очков вперед детективной сказочке Virtua Cop 3 или мистическим запилам The House of the Dead III. Удачно сконструированный игровой автомат выжигает на сетчатке каждую сцену – как вы несетесь на джипе, удирая от велоцирапторов, как машина скользит по грязи меж ног длинношеего диплодока, как вы сбиваете неуклюжего трицератопса, как судорожно пытаетесь закрыть замок комнаты, битком набитой голодными зубастыми рептилиями. Очень удачно в игру подмешаны боссы – они не повторяют стандартные атаки, а ведут себя, как настоящие живые динозавры: то теряют к вам интерес, то нападают вместе с хищниками помельче. Пусть вас не пугают пластмассовые пистолеты-игрушки от Sega (у нее всегда так). Пусть не отталкивают страшненькие модели персонажей и унылые текстуры земли. Jurassic Park: The Lost World – образец игры, в которой гениальный дизайн уровней затмевает собой обыденный геймплей и графику не первой свежести. Можно сколько угодно восхищаться картинкой Virtua Cop 3 и анимацией зомби The House of the Dead III. Посмотрим, что вы скажете, когда в полной темноте с пистолетом в руках впервые услышите раскатистый рев тираннозавра. ■







5 ПИСТОЛЕТЫ ТЕ ЖЕ, ЧТО В ПЕРВОМ THE HOUSE OF THE DEAD. 6 В ОБОИХ «МЕГАХ» ИЗ АВТОМАТОВ ПРОПАЛИ ШТОРКИ, ЗАКРЫВАЮЩИЕ ВХОД. 7 В КАБИНЕ ТЕМНО, И СФОТОГРАФИРОВАТЬ ПРОИСХОДЯЩЕЕ НА ЭКРАНЕ ЧРЕЗВЫЧАЙНО СЛОЖНО. НА ЭТОЙ КАРТИНЕ ВЫ ВИДИТЕ (ВИДИТЕ ЛИ?) ГЛАЗ ТИРАННОЗАВРА. 8 РЯДОМ С THE LOST WORLD СТОИТ ТАНЦЕВАЛЬНАЯ МАШИНА DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME, МУЗЫКА ИЗ КОТОРОЙ ЗАПРОСТО ПЕРЕБЬЕТ РЕВ ЛЮБОГО ДИНОЗАВРА. БУДЬТЕ БДИТЕЛЬНЫ.



Церемония награждения по-китайски – повсюду национальный красный цвет.


В финале лузеров против Sky'я россиянин Deadman совершал ошибку за ошибкой.

# Чемпионат мира

С 3 по 6 июня в городе Сиянь (Китай) состоялся финал чемпионата мира по киберспорту – ACON5 Grand Final. Международными спонсорами турнира являлись компании ABIT, ATI, Intel, Corsair, LG, Apple iPod, Sina, MicroComputer, Cga.com.cn и eSys. Соревнования проходили в выставочном комплексе Xi'an International Exhibition Center – именно там собрались 16 лучших команд и дуэлянтов, выигравших отборочные в своих странах. Россию в номинации Counter-Strike представлял столичный клан Virtus.Pro, а в Warcraft III: The Frozen Throne – «непобедимый Ночной Эльф» Deadman. Мы начнем рассказ с дуэлей. Ведь на памятном ACON4 тот же Дэдмэн сумел добраться до финала, где с минимальным счетом уступил американцу Wizard'y. Кстати, в этом году россиянин оказался чуть ли не единственным бойцом, прошедшим национальную квалификацию во второй раз, – такому постоянству можно только позавидовать. На ACON5 россиянин дебютировал очень уверенно, разгромив в пух и прах Coconut'а из Вьетнама и Paz'а из Австралии. Но самое интересное было впереди. В 1/2 плей-офф Deadman встретился с китайцем WE.Sky'ем, за которого болело несколько тысяч местных болельщиков. В первые три минуты битвы противники старались не ввязываться в потасовки, но москвич, не теряя времени, стал задавливать соперника и заставил его бросить все силы на оборону базы. Сам же Дэдмэн беспрепятственно прокачивал героя, и победа не заставила себя долго ждать. А в полуфинале между южнокорейцем WE.Remind'ом и немцем SK.Miou сильнее оказался азиат – именно с ним сразился Deadman в очной стычке виннеров. И, к сожалению, уступил со счетом 1:2. Как сказал после поединка сам проигравший, он заранее настраивался на матч до одной победы и разрабатывал тактику исходя из этого. Организаторы же неожиданно изменили правила, и россиянину, который хоть и не без труда, но «взял» первую карту у Rewind'а, предстояло подтвердить свое превосходство еще раз. Это настолько расстроило Deadman'а, что в последующих встречах он совершал ошибку за ошибкой и в результате слил, – а в финале лузеров его уже ждал WE.Sky. Поддерживаемый многочисленной армией фанатов и жаждущий реванша китаец основательно подготовился к решающему бою, успев к тому времени досконально изучить стратегию столичного дуэлянта. И Скай не оставил от Дэдмэна камня на камне. Более того, окрыленный успехом азиат, поднявшийся, между прочим, из сетки проигравших, сумел четырежды одолеть WE.Remind'а в финале ACON5 и стать чемпионом турнира. Deadman же не только не смог улучшить свое прошлогоднее достижение, но и скатился с пьедестала на одну ступень ниже. Надеемся, он сможет отыграться на грядущем Кубке Electronic Sports World Cup 2005.

В соревнованиях по Counter-Strike в списках фаворитов значилось гораздо больше имен – на главный приз претендовали традиционно сильные скандинавы, немцы, американцы и, конечно же, россияне. И уже в первом туре жребий свел между собой Virtus.Pro с Attax из Германии, а также SSV-Lehnitz (Швеция) и compLexity (США). Если во второй паре борьбой и не пахло – европейцы уступили по всем статьям, то россиянам пришлось изрядно попотеть. Их усилия были вознаграждены – они выиграли 16:9. Во втором раунде «Виртусам» попался соперник попроще – австралийский клан fzer0 (счет 16:5 говорит сам за себя). И, наконец, в 1/2 плей-офф отечественные геймеры встретились с американцами. Мы не будем подробно описывать ход сражения. Скажем лишь, что россияне победили с двукратным преимуществом и что поверженные янки после матча еще долго оправдывались за столь крупное поражение, ссылаясь на чрезмерное везение стрелков Virtus.Pro. Наши же парни на такие заявления внимания не обращали и продолжили триумфальное шествие, разгромив в стыковочном противостоянии виннеров французов из Bizounours. По-настоящему трудным выдался лишь заключительный матч ACON5 Grand Final на карте de_dust2, в котором «Виртуса» сразились с уже знакомыми им геймерами из страны высокой моды. Но на то он и финал, чтобы быть напряженным, – особенно, когда на кону не один десяток тысяч долларов. Тем не менее, москвичи выложились полностью и заслуженно победили со счетом 16:13. ■


Virtus-Pro.Lex: «Иду я, значит, на B, а там – четверо!»

**Автор:**
Роман «Polosatiy» Тарасенко
polosatiy@gameland.ru



Перед входом в Xi'an International Exhibition Center.


Уже в первом туре жеребьевка свела Virtus.Pro с грозными немцами из Attax.

# ACON5

## Гостеприимство по-китайски

Турнир турниром, но ACON5 запомнился также и отличной организацией, и великолепной культурной программой, подготовленной устроителями соревнований. Во-первых, геймеры и представители прессы (в числе последних оказался и ваш покорный слуга) жили в одном из лучших отелей города Сиянь. Во-вторых, участников чемпионата регулярно кормили изысканными блюдами китайской кухни – так что с пропитанием никаких проблем не возникало. И, наконец, в последний день мероприятия все гости ACON5 отправились на экскурсию по городу. Мы посетили гробницу императора Циньшихуанди и своим глазами увидели восьмое чудо света – армию терракотовых воинов.



## Результаты ACON5 Grand Final:

**Counter-Strike 5x5:**
1 место – Virtus.Pro (Россия) – $20000;
2 место – Bizounours (Франция) – $10000;
3 место – Defusekids (Бельгия) – $5000.

**Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:**
1 место – WE.Sky (Китай) – $8000;
2 место – WE.Remind (Южная Корея) – $5000;
3 место – SK.Deadman (Россия) – $2000.

Кроме того, Deadman и Virtus.Pro за попадание в тройку призеров ACON5 Grand Final получили специальные подарки от организаторов российских отборочных (NPCL) в размере $1000 и $5000 соответственно. На диске к журналу ищите огромную коллекцию риплеев и демо-записей с чемпионата.


Финальный матч по Warcraft III собрал огромное количество зрителей.



Радости Virtus.Pro не было предела: взять чемпионат мира – это вам не городской турнирчик выиграть.



**Ведущий рубрики:**
**Роман Тарасенко**
polosatiy@gameland.ru

**Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Это стало реальностью! Россияне – чемпионы мира по «Контре». ЧЕМПИОНЫ. В течение трех долгих лет после триумфа M19 на WCG 2002 наши команды с трудом входили в тройку призеров, а тут такой праздник. Хочется сказать огромное спасибо Virtus.Pro за радость, которую они подарили всем болельщикам. Мы верим, этот успех – не последний на международной арене. Сегодня в выпуске: результаты «КиберВесны 2005», CPL Brazil и WC3L, а также новости «Турнира 10 городов» и российского этапа WCG.**

# КиберВесна 2005



ПЕРЕД ВАМИ СИЛЬНЕЙШИЕ ИГРОКИ РОССИИ В Q3: EVIL, JIBO И COOLLER.

В то время как Virtus.Pro сражались на чемпионате мира в Китае (см. стр. 130), геймеры в Москве также без дела не сидели. В первые выходные лета (4-5 июня) в Жулебино вовсю кипели страсти на турнире «КиберВесна 2005». Почти 200 тысяч рублей, предоставленные компаниями Rush3D.ru и префектурой ЮВАО, были разыграны в пяти номинациях. В отсутствие «Виртусов» в дисциплине Counter-Strike 5x5 на победу претендовали более восьми команд, в том числе и украинские гости из A-Gaming и eXplosive. Первой сенсацией стал выигрыш москвичей из Begrip в третьем раунде виннеров у чемпиона кубка ASUS, проходившего накануне, клана Mighty44. И уже туром позже «Бегрипы» оставили не у дел амбициозных Playground.forZe. Остановить их победное шествие смогли лишь питерцы из x4team, занявшие в итоге первое место.

На соревнованиях по Quake III Arena уже в который раз в призерах оказались представители Rush3D. Складывается впечатление, что другие бойцы или значительно уступают в классе Cooller'у, Evil'у и Jibo, или слишком нервничают перед матчами с титулованными соперниками. На «КиберВесне» именитая троица в очередной раз собрала все сливки. Стоит отметить что Куллер, несколько сдавший в последнее время свои лидерские позиции в России, сумел дважды одолеть Евила в очной схватке виннеров на картах ztn3tourney1 и pro-q3dm6. Демо-записи этих поединков ищите на диске к журналу.

Настоящие бойцовские качества продемонстрировал стратег Rush3D.A2 или просто Advokate. Он умудрился добраться до финала сразу в номинациях по двум принципиально разным играм (StarCraft: Broodwar и Warcraft III: The Frozen Throne), уступив лишь главным фаворитам, yAn'y и Armor'y, соответственно. Армор, кстати, наконец-то прервал полосу неудач, длившуюся больше года и связанную главным образом с восходом звезды Deadman'a. Последний в период проведения «КиберВесны» защищал честь России в Китае на первенстве ACON5. ■

## Итоги «КиберВесны 2005»:

**COUNTER-STRIKE 5X5:**
1 место – x4team – 60000 рублей;
2 место – Playground.forZe – 30000 рублей;
3 место – Begrip – 20000 рублей;
4 место – Mighty44 – 10000 рублей.

**QUAKE III ARENA 1X1:**
1-2 места – Rush3D.Cooller, Rush3D.Evil – 15000 рублей;
3 место – Rush3D.Jibo – 2500 рублей.

**WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:**
1 место – es4x.Armor – 10000 рублей;
2 место – Rush3D.A2 – 5000 рублей;
3 место – Ginsash – 2500 рублей.

**STARCRAFT: BROODWAR 1X1:**
1 место – Rush3D.yAn – 10000 рублей;
2 место – Rush3D.A2 – 5000 рублей;
3 место – Notforu[S2] – 2500 рублей.

**NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 1X1**
1 место – mouz.Cave – 5000 рублей;
2 место – FAFxRosman – 2500 рублей;
3 место – RSRxLive – 1000 рублей.

**На диске к журналу вас ждет огромная коллекция риплеев и демо-записей с турнира.**



COOLLER НА «КИБЕРВЕСНЕ» В ОКРУЖЕНИИ БОЛЕЛЬЩИКОВ.

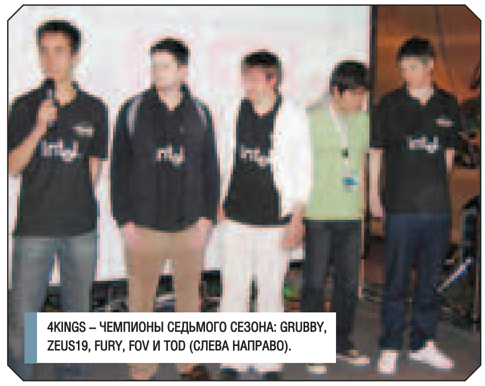
# Россия на European Nations Championship

Сборная России по Counter-Strike провела свой второй матч в рамках онлайн-соревнований European Nations Championship. Напомним, что первую партию против австрийцев наши отдали практически без борьбы, и дальнейшая судьба команды зависела от встречи с венграми. Специально перед битвой костяк сборной собрался в компьютерном клубе, чтобы улучшить взаимодействие между игроками. И это принесло свои плоды – победа со счетом 16:13 на карте de_inferno сохранила россиянам шансы на выход в плей-офф. Правда, теперь придется постараться изо всех сил и одолеть финнов и англичан. ■



# Результаты WC3L #7

Несколько месяцев продолжались онлайн-отборочные престижного Кубка WC3L #7 по Warcraft III: The Frozen Throne. И вот наконец-то состоялся заключительный этап соревнований. Местом их проведения организаторы выбрали немецкий комплекс Komed Conference Center (Кельн). Более тридцати знаменитых стратегов съехались со всего мира, чтобы представлять свои команды на турнире. Изначально за клан SK должен был выступать Deadman, а за Team 64AMD – Caravaggio, но россияне не смогли приехать в Германию, так как участвовали в ASUS Spring Cup 2005. В первом туре WC3L #7 серьезную заявку на победу сделали бойцы из 4Kings, переигравшие звездный состав SK. А следующий раунд обломил всех – чемпионы прошлого сезона, 64AMD, всухую слили все тем же 4Kings. «Амдэшникам» не помог даже их нынешний лидер литовец Winner, уступивший по всем статьям голландцу 4K.Grubby.
Финальный матч между 4Kings и 64AMD почти точь-в-точь повторил предыдущую встречу этих команд, правда последней все же удалось урвать очко престижа. Но на итоги это никак не повлияло, и «Четыре короля» во второй раз завоевали кубок WC3L.



4KINGS – ЧЕМПИОНЫ СЕДЬМОГО СЕЗОНА: GRUBBY, ZEUS19, FURY, FOV И TOD (СЛЕВА НАПРАВО).

# CPL World Tour: бразильский этап



НЕСМОТРЯ НА ПРОВАЛ НА CPL BRAZIL, ЛЕКСЕР УЖЕ ОБЕСПЕЧИЛ СЕБЕ МЕСТО НА ФИНАЛЕ WORLD TOUR.

Завершился третий этап чемпионата с крупнейшим призовым фондом за всю историю киберспорта (1 миллион долларов) – CPL World Tour. Примечательно, что теперь соревнования проходили в экзотической Бразилии (Рио-де-Жанейро). На них уже по традиции отправился LeXeR из Санкт-Петербурга – пожалуй, единственный российский дуэлянт в Painkiller, способный на равных бороться с сильнейшими игроками из Европы и Америки. Напомним, что на предыдущем турнире в Испании питерец занял достойное седьмое место, выиграв $1750. Однако в этот раз удача от него отвернулась – он с ходу потерпел поражение от немца Stelam'а (чемпион CPL Spain), а в сетке лузеров от шведа Ztrider'а.

## Результаты CPL World Tour Brazil:

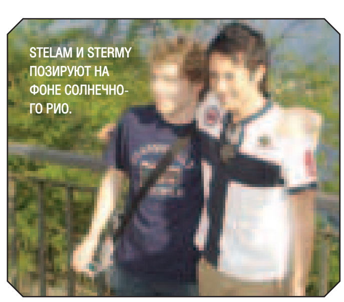
**COUNTER-STRIKE 5X5:**

1 место – Mibr (Бразилия);
2 место – SSV-Lehnitz (Швеция);
3 место – GC (Бразилия).

**PAINKILLER 1X1:**

1 место – Vo0 (Голландия) – $15000;
2 место – Fatal1ty (США) – $10000;
3 место – ZyZ (Германия) – $7000;
4 место – Ztrider (Швеция) – $5000.

**Разделив места с 9 по 12 с Daler'ом и Wombat'ом, наш LeXeR заработал $625.**



STELAM И STERMY ПОЗИРУЮТ НА ФОНЕ СОЛНЕЧНОГО РИО.

**На нашем CD**

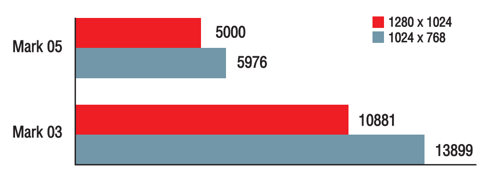
**Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демозаписей с ACON5 и КиберВесны 2005, ролики Counter-Strike с CPL World Tour Brazil и CSCL Season 2, риплеи с финальной части WC3L #7, отборочных WC3L #8, Revecell Masters и Battle.Net Ladder, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.**

# Выбор Полосатого

## Системная плата ASUS P5ND2-SLI Deluxe

По статистике, четыре из пяти процессоров, совместимых с архитектурой x86, производятся компанией Intel. До поры до времени «скрестить» самые популярные CPU с уникальной технологией SLI от NVIDIA в силу разных причин не удавалось. Одной из первых материнских плат, поддержавших использование двух графических адаптеров в связке с Pentium'ом, стала модель ASUS P5ND2-SLI Deluxe. На ее борту есть два слота PCI Express x16 (по умолчанию они работают со скоростной формулой x16 и x1, а в режиме SLI переключаются на x8). Для установки плат расширения предусмотрены три разъема PCI и два PCI Express x1. Новинка может работать с оперативной памятью DDR2 720/667/533 общим объемом до 8 Гбайт. Плата обладает целым рядом интересных функций, облегчающих процедуру разгона: AI NOS (Non-delay Overclocking System) определяет нагрузку и при необходимости автоматически увеличивает производительность, CPU Lock Free позволяет изменять множитель процессора от 1 до 14, а технология PEG (PCI-Express Graphics) Link обеспечивает возможность подъема частоты работы графического чипа и памяти видеокарты. Поддерживаются процессоры Intel под Socket775, начиная от Celeron и заканчивая двухъядерными Pentium Processor Extreme Edition. В разработке P5ND2-SLI Deluxe поучаствовали и дизайнеры – радиатор серверного моста выглядит очень интересно и перекликается с некоторыми моделями корпусов от ASUS. Мы протестировали модель в популярных бенчмарках 3DMark03 и 3DMark05 и получили впечатляющие результаты, которых должно хватить для любого современного игрового приложения.

**Результаты в тестах, баллы**




ТЕСТ ПРОХОДИЛ НА INTEL PENTIUM 3.2/800/1, 2X ASUS EN600GT SLI MODE И CORSAIR 533 МГЦ (1 ГБАЙТ), ОС WINXP SP2 ПРИ СТАНДАРТНЫХ НАСТРОЙКАХ.



# Новости WCG 2005 Russian Preliminary

7 июня в галерее Samsung, что на Тверской, состоялась пресс-конференция, посвященная квалификации World Cyber Games Russian Preliminary. В числе прочих в ней приняли участие Дмитрий Самохин (специалист отдела маркетинга Samsung Electronics), Дмитрий Смит (главный судья состязаний) и Мистер Пэк Бон Чжу (президент штаб-квартиры Samsung в странах СНГ и Балтии). В ходе обсуждения прояснилось многое о порядке проведения главного турнира страны. Итак, отборочные начнутся в середине июля и завершатся 15 августа. При этом будут охвачены 18 регионов России: Владивосток, Волгоград, Воронеж, Екатеринбург, Иркутск, Краснодар, Красноярск, Москва, Нижний Новгород, Новосибирск, Ростов-на-Дону, Самара, Санкт-Петербург, Саратов, Томск, Тюмень, Хабаровск, Якутск. Подать заявку на турнир можно уже сейчас в Интернете на сайте http://www.wcg.ru. Национальный финал пройдет с 24 по 28 августа в столице по шести дисциплинам: CS: Source, FIFA Soccer 2005, NFS: Underground 2, StarCraft: Brood War, Warcraft III: TFT, Warhammer 40k: Dawn of War. Общий призовой фонд в этом году составит 100 тысяч долларов, из которых $25000 приходится на регионы, $60000 на финал в Москве и $15000 на подготовку сформированной по итогам квалификации сборной перед поездкой в Сингапур на Grand Final.
Глобальным спонсором World Cyber Games является компания Samsung Electronics. Технический партнер – Gigabyte, энергетический спонсор – Red Bull. Спортивную форму игрокам обеспечит компания Termit. Детальной организацией и подготовкой Russian Preliminary 2005 будет заниматься, как и в прошлом году, компания Union LinX. ■


ДЕНИС САМОХИН (СЛЕВА) ЖДЕТ СВОЕЙ ОЧЕРЕДИ.



ИННА ЯШИНА ИЗ «ГЕЙМ ЛЭНД» ВРУЧАЛА ПРИЗЫ ПОБЕДИТЕЛЯМ В ПЕРМИ.

# Турнир 10 городов: Пермь и Красноярск

4 июня в Перми состоялся третий этап Кубка «Турнир 10 городов». Организаторами по традиции являлись издательский дом «Гейм Лэнд» и компания Gigabyte при поддержке ФКС Перми и Комитета по молодежной политике. Помериться силами в Quake III собралось 70 человек. Многочасовой марафон по системе Double Elimination завершился победой местного дуэлянта Игоря Михайлова – за первое место он получил графический адаптер NVIDIA GeForce 6800 GT.
Неделей позже в красноярском интернет-кафе «Эндис» прошел 4-ый этап состязаний – в них участвовали 64 геймера, а зрители наблюдали за происходящим на двух больших экранах. На церемонии открытия выступили представители Gigabyte (Маргарита Малозенкова) и «Гейм Лэнд» (Инна Яшина), а также главный судья турнира Евгений Симонов. Затем начались официальные бои, в которых не было равных приезжему гостю из Барнаула – Василию Сотникову. Новоиспеченный чемпион, как и Игорь Михайлов в Перми, получил в качестве приза видеокарту NVIDIA GeForce 6800 GT и оплачиваемую поездку в Москву на большой финал «Турнира 10 городов». ■

**РЕЗУЛЬТАТЫ «ТУРНИРА 10 ГОРОДОВ» В ПЕРМИ:**
1 место – Игорь «WP*WereWolf» Михайлов (Пермь);
2 место – Алексей «Ghost» Первуши (Пермь);
3 место – Александр «BeTeP» Батраков (Пермь).

**РЕЗУЛЬТАТЫ «ТУРНИРА 10 ГОРОДОВ» В КРАСНОЯРСКЕ:**
1 место – Василий «Vassek» Сотников (Барнаул);
2 место – Станислав «SuoX» Кащеев (Красноярск);
3 место – Алексей «Azert1» Рабе (Сосновоборск).

**Следующий этап соревнований пройдет 25 июня в Нижнем Новгороде.**

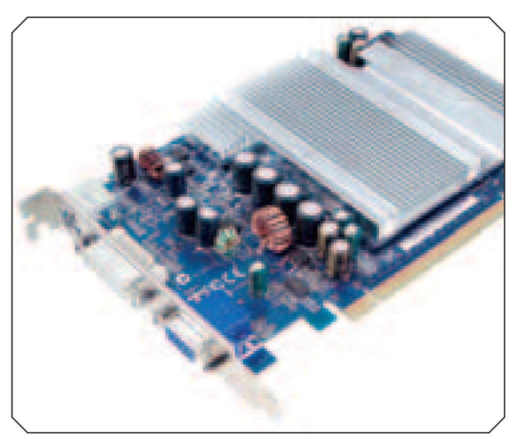


VASSEK ПРИЕХАЛ НА КРАСНОЯРСКИЙ ТУРНИР ИЗ ДАЛЕКОГО БАРНАУЛА.

# Выбор опытных геймеров

## Видеокарта с пассивной системой охлаждения: ASUS Extreme N6600 Silencer

У современных комплектующих, помимо производительности, надежности и стоимости, есть еще один немаловажный параметр – уровень шума. С ростом частот и температурных показателей чипов все больше пользователей ищут компромисс между быстрым и «тихим» ПК. Причины тому лежат на поверхности – ревущая десятком вентиляторов система способна вызвать нешуточное ощущение дискомфорта как у ее владельца, так и у окружающих. Неслучайно психологи при лечении хронического стресса рекомендуют своим пациентам, в первую очередь, обратить внимание на источники паразитного шума и, по возможности, их ликвидировать. Надо сказать, что рынок сейчас уже активно предлагает «тихие» корпуса, винчестеры, кулеры с водяным охлаждением и т.д. Но сегодня мы расскажем о наиболее важном элементе в киберспортивной машине – видеокарте. Принято считать, что современные графические «монстры», уже опередившие CPU по уровню тепловыделения, ставят любителя высоких значений fps перед жестким выбором – или скорость с «дополнительными звуками», или решение Low-End, пригодное лишь для трехмерного тетриса. Однако новейший ASUS Extreme N6600 Silencer сложно отнести к медленным адаптерам. Частоты этой модели ничуть не уступают аналогам, оснащенным вентиляторами, – для варианта с объемом памяти 256 Мбайт – 500/300 МГц, а для 128-мегабайтной карты – 550/300 МГц. Подобные результаты были бы недостижимы без грамотно сконструированного радиатора. Схемотехника его ребер рассчитана таким образом, чтобы циркуляция воздушных потоков была максимально эффективной, причем массивный алюминиевый блок охлаждает не только графический процессор, но и чипы памяти. Помимо тишины и высокой производительности, Extreme N6600 Silencer, наряду с другими моделями от ASUS, дает возможность вести переговоры с партнерами по играм (и наблюдать их в окошке монитора) с помощью утилиты ASUS GameFace Live, а также способен выводить изображение на два монитора или ТВ-экран. ■



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с Dreamhack LAN, результаты отборочных на WC3L #8, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.


ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
Исследуйте обширные и разнообразные локации в этой трехмерной RPG от третьего лица. Используйте широкий арсенал заклинаний и боевых приемов в битвах, проходящих в реальном времени. Развивайте разные способности своего уникального персонажа, выполняя десятки и сотни квестов в огромном, полном NPC мире. Игра разработана лауреатом многих наград D.W. Bradley.
Dungeon Lords
Жанр:
$69.99
RPG
Описание:
Star Wars: Republic Commando представляет собой захватывающий action от лица члена элитного отряда войск Республики. Вам предстоит выполнять различные операции в глубоком тылу врага. Игры поражает не только качеством графики, но и натуралистичностью отображения батальных сцен.
Star Wars: Republic Commando
Жанр:
$65.99
Action
Описание:
Спустя 2 года после событий на марсианской исследовательской базе, корпорация UAC возвращается на Красную планету, чтобы исследовать загадочный маяк, который удается найти среди руин, оставшихся от древней цивилизации.
Вас ждет 6 новых видов демонов.
Doom 3: Resurrection of Evil Expansion Pack (EURO)
Жанр:
$59.99
Action
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
* Возможность посмотреть внутренности коробок
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

**FREEWARE DOWNLOAD**

ПРОСМОТР >

**Winner Game Cheater**

http://www.alpet.hotmail.ru/wgc266.zip

По словам автора, программа – «самый быстрый взломщик игр в мире», который вскроет игру за доли секунды. Это так, однако, чтобы управляться с WGC, нужны кое-какие знания о взломе – для начала изучите файл помощи к утилите.

**ОЦЕНКА:** ★★★★
**РАЗМЕР:** 501 Кбайт

**SmallFoto 4.0**

http://www.ln-soft.narod.ru/Rus/SmallFoto_v4.0.zip

Главное достоинство этой утилиты для обработки изображений – умение не только менять размеры картинок, но и в случае необходимости переименовывать файлы, а также конвертировать их из одного графического формата в другой.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★
**РАЗМЕР:** 538 Кбайт

**Uninstall Tool 1.0**

http://www.xpis.alfaspace.net

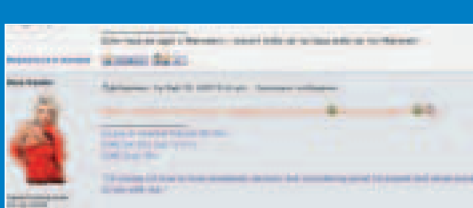
Компактный деинсталлятор, заменяющий утилиту установки и удаления программ Windows. Имеет множество опций и настроек, очень быстр, а главное – позволяет видеть и удалять «скрытые программы», от которых иначе не избавиться.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★
**РАЗМЕР:** 44 Кбайт

ВСЕ >

## Отличить «М» от «Ж» очень просто

По данным тайских психологов, на форумах мужчины чаще публикуют длинные сообщения, высказывают несогласие с собеседниками, грубят и в итоге... получают больше откликов. Женщины предпочитают короткие реплики и конкретные вопросы, более вежливы, готовы извиниться, вставляют втрое больше смайликов и в результате им отвечают в 1.5-2 раза реже. Как подчеркивают ученые, анализ этих особенностей позволяет определить пол участников дискуссии, вне зависимости от «половой ориентации» выбранных ими псевдонимов.



### ЮЖНЫЕ КОРЕЙЦЫ – САМЫЕ БЫСТРЫЕ

Исследователи eMarketer (http://www.emarketer.com) определили, что 73% семей, обладающих «быстрым Интернетом», вывели Южную Корею в мировые лидеры по этому показателю. Она на 14% опередила Гонконг и на 20% Тайвань. Обратите внимание: во всех этих странах Юго-Восточной Азии доля домохозяйств с широкополосным подключением составляет 50% и более.

А вот остальные страны мира не могут похвастаться столь же впечатляющими достижениями. Лидер Запада – Канада (42.7% домохозяйств) занимает четвертую строчку. На пятом месте Голландия (41.3%), затем Япония (38.6%), Сингапур (38.2%), Бельгия (37.3%) и Дания (36.1%). Замыкает десятку Швейцария, где скоростным Интернетом может воспользоваться каждый третий житель страны.

Что касается США – государства, где зародился Интернет, то там с широкополосным доступом весьма средне – 29.9%. Но, конечно же, с учетом размера страны, пользователей быстрого доступа в Соединенных Штатах больше, чем где бы то ни было – 34.3 млн. Для сравнения: в миллиардном Китае таковых лишь 23.2 млн. или 6.5% домохозяйств. Как обычно, Россия в такой отчет не попала. По-видимому, наши дела заметно хуже, чем у замыкающей рейтинг Польши – в ней 5.5% домохозяйств с «быстрым» Интернетом.

### RIAA СНОВА АТАКУЕТ

Ассоциация звукозаписывающих компаний Америки оформила исковые заявления против очередной группы пользователей сверхскоростной сети Internet2. И снова преследуются студенты из 33 университетов США.

Лишний раз порадовать читателей газет и журналов разнообразием обвинений никто не пожелал. Суть предъявленных адвокатами RIAA претензий опять заключается в нецелевом использовании американскими студентами академической сети передачи данных для обмена музыкальными файлами, защищенными законодательством об авторских правах. Кроме того, сообщает портал Internet.ru, в ближайшее время RIAA намерена подать в суд еще на 649 пользователей обычных интернет-провайдеров.

### БОЛЬШИНСТВО ДЕЛАЕТ ЭТО ПРЯМО В ПОСТЕЛИ...

Крупнейший провайдер США America Online (http://www.aol.com) опубликовал результаты проведенного по его заказу исследования о предпочтениях пользователей электронной почты. Как выяснилось, многие из нас настолько увлечены перепиской, что не могут прожить и нескольких часов, не проверив свой почтовый ящик. Для этого приходится не только напрягаться по утрам (23% пользователей просматривают почту «в кровати прямо в пижамах»), но и изыскивать возможность проверить e-mail, находясь в довольно неподходящих местах. Например, на лекциях и в школе (12%), на деловой встрече (8%), в закусочной (6%), на пляже или в бассейне (6%), в ванной (4%), за рулем авто (4%) или даже в церкви (1%).

Что касается любимого времени просмотра электронной корреспонденции, то для 41% – это первое и самое главное утреннее дело, 18% любят почитать письма после обеда, ну а 28% делают это по возвращении домой или перед отходом ко сну.

Есть в отчете и еще ряд интересных наблюдений. 61% пользователей e-mail без всякого стеснения тратит рабочее время и трафик на чтение личной корреспонденции. При этом работающие женщины делают это охотнее своих коллег мужского пола (50% против 44%). И даже во время отпуска большинство пользователей (60%) старается ежедневно проверять свои почтовые ящики, что, конечно же, свидетельствует о быстром формировании сильной психологической зависимости от электронной переписки у большинства из нас.

### БОЛЬШАЯ ОНЛАЙНОВАЯ ЧИСТКА

Создатель одного из самых популярных интернет-сервисов LiveJournal (в Рунете его принято называть «Живой Журнал» или просто «ЖЖ») Брэд Фицпатрик объявил, что начинает реальное удаление дневников пользователей, которые закрыли свои журналы. Такого рода пользователи зачастую именуются «самоубийцами». Если пользователь закрыл свой журнал, то по старому адресу появляется надпись «Будет удален через 30 дней». Однако на деле администраторы LiveJournal (http://www.livejournal.com) давали бывшим «самоубийцам» неограниченное время на то, чтобы одуматься и восстановить свой журнал.

**ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...**

...Онлайновый ролевик Dark and Light с виртуальной территорией свыше 40 тысяч квадратных километров станет самой крупной MMORPG в мире. Для сравнения: Голландия располагается на 41.2, Бельгия – на 30.5, а Израиль – на всего 27.8 тысячах квадратных километров.

...Министерство юстиции США открыло сайт, на котором любой желающий может просмотреть личную информацию о людях, когда-либо совершавших половое преступление.

...Доля спама в общем объеме электронных писем, получаемых российскими пользователями, составляет сейчас около 80-85%. В 2004 году этот показатель в РФ равнялся 50%, а в 2003 – 35%.

...Более 60% мужчин и около 50% женщин в США страдают интернет-зависимостью, выражающейся в бесконечном просматривании сайтов. При этом количество людей, забавляющихся на работе играми, сократилось за последний год в два раза – с 12% до 6%.

...Оборот американских интернет-магазинов составлял $220 миллионов в день.

...Компания Sapphire предложила систему охлаждения для видеокарт, в которой в качестве теплоносителя используется металл галлий, с температурой плавления всего 30 градусов Цельсия.

...По подсчетам J'son & Partners, суммарное количество пользователей Интернета в России в день аварии энергосетей в Москве снизилось на 20%, а число просмотренных страниц — на 40%. А вот сотовые операторы дополнительно заработали до $11 миллионов, поскольку мобильный трафик в южном направлении в это время вырос в 2-2.5 раза, что сравнимо с загрузкой сетей на Новый год.

## Мини-игры

**Наш выбор**

**Девиз сегодняшней подборки – ни шагу без оружия, смерть врагам! Хватит строить из себя умников и сушить мозги головоломками. Долой работу и учебу! Врубаем звук погромче и получаем от мини-игр настоящее удовольствие, которого так давно хотелось...**

### POWERFOX

http://www.smashingames.com/games/powerfoxv3.html

Сумасшедшее по стремительности действо в сопровождении заводной музыки и закадрового комментария! Сюжет прост – маленькая лисичка в уругвайских дебрях спасает мир от нашествия зловредных жаб. Деремся руками, стреляем из ружья и огнемета, бомбим и даже летаем на вертолете...



### STINKOMAN

http://www.addictinggames.com/stinkoman.html

Полагаете, что по указанной ссылке вас ждет обычный аркадный скроллер? Если так, то вы глубоко заблуждаетесь. Stinkoman – это лишь одна из 11 ретро-игрушек, размещенных в единой флэш-упаковке. Нажмите в нижнем меню пункт Games и выбирайте – приключения, боевик или RPG.



### FLASH HALO: CTF

http://www.flashplayer.com/games/flashhaloctf_movie.php

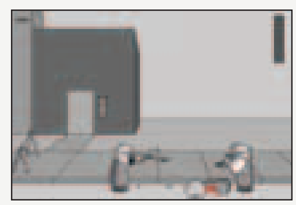
Совсем свежая флэшка по мотивам Halo. Геймплей – классический для CTF (ворваться на базу противника, захватить его флаг и при этом не потерять свой). Оценки разнятся, но меньше 4 баллов из 5 игре не ставят. Возможно, из-за саундтрека, позаимствованного у прародителя.



### MADNESS INTERACTIVE

http://www.2flashgames.com/f/f-281.htm

Все видели кровавый, но жутко смешной мультсериал Madness. Теперь авторы позволили нам управлять резней, причем во многих режимах, включая экспериментальный. Кстати, MI – это первая флэшка, поддерживающая любительские моды (инструкции на http://www.flecko.net).



**ФАКТ**

**Участниками научного проекта МГУ "Nigma" с помощью новой интеллектуальной поисковой системы определен размер русскоязычного сегмента Интернета (Рунета) – более одного миллиарда документов.**

**FREEWARE DOWNLOAD** ×

ПРОСМОТР >

### Microsoft AntiSpyware

http://quickmail.nm.ru/Qmail195.zip

Обнаруживает и вычищает шпионские модули, которые следят за пользователем, выводят окна с рекламой, меняют настройки браузера и жрут трафик. Как и многие другие творения Майкрософт, утилита небыстра, но очень надежна.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★
**РАЗМЕР:** 6374 Кбайт

### AI RoboForm

http://www.roboform.net/dist/AiRoboForm.exe

Устали заполнять формы регистрации онлайновых магазинов? Забываете ответы на «секретные вопросы»? Мучаетесь, придумывая новый пароль? Утилита все сделает за вас, сохранит пароли и восстановит пароли и даже нажмет кнопку login.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★
**РАЗМЕР:** 1716 Кбайт

ВСЕ >

Это, в частности, приводило к тому, что «хорошие» (удобные, броские, короткие и т.д.) названия журналов оказывались зарезервированными неактивными пользователями. Теперь, после чистки, имена удаленных журналов смогут использовать новые «жжжисты».
На сегодняшний день в LiveJournal зарегистрировано свыше 7 миллионов журналов (сетевых дневников). Из них «активными» (т.е. пишущими) являются около 2 миллионов 650 тысяч (около 27%) дневников. Впрочем, в этих расчетах к «пассивным» отнесены и те владельцы журналов, которые завели их исключительно для того, чтобы читать и обсуждать других, подчеркивает портал MIGnews.com.

### 6 ЦЕНТОВ ЗА ЗАРАЖЕНИЕ

«Наша программа (размер: 3 Кбайт), загружаясь пользователям, меняет домашнюю страницу, ставит toolbar и диалер. Диалер запускается с задержкой в 15-30 минут после загрузки...» – такие пояснения дает сайт iframeDOLLARS.biz всем желающим с ним сотрудничать. Более того, владельцы веб-сайтов, вступившие в договорные отношения с этим проектом и разместившие короткий (всего в 1 строку) iframe-код на своих страницах, могут неплохо заработать. За каждую тысячу «установок программы» iframeDOLLARS выплачивает $61.

Опытные интернетчики прекрасно знают, что принудительная смена домашней страницы или непрошенная установка каких-то программ в 101% случаев означает заражение компьютера вирусами, троянами или шпионскими модулями. iframeDOLLARS именно этим и занимается, да еще и «с особым цинизмом» – впервые в истории Интернета предлагается «легально заражать» компьютеры и зарабатывать на этом. О сумме заработка можно судить по такой цифре: за последнюю неделю «партнерам» по распространению сетевой заразы было выплачено $11890, что соответствует почти 200 тыс. зараженных машин. Если верить этим данным, то, по оценкам экспертов, доход хакеров составил около $75000.
Первым о столь вопиющем случае сетевого хулиганства поведал в конце мая Yahoo News (http://news.yahoo.com), подчеркнув, что iframeDOLLARS.biz зарегистрирован на нашего соотечественника – нижегородца Ника Федорова. Что удивительно, на момент написания этой заметки вредоносный сайт продолжал спокойно работать, впрочем, с небольшими изменениями – сервис whois теперь сообщает, что iframeDOLLARS.biz зарегистрирован на Василия Пупкина, живущего на улице Большая в городе Лумумба... ■

### ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Количество производимой в мире информации растет на 7-8% ежегодно, и теперь ею можно заполнить полмиллиона Библиотек Конгресса США (крупнейшее книгохранилище мира – 29 млн. книг, 58 млн. манускриптов, 12 млн. фотографий, 4.8 млн. карт, 2.7 млн. аудио- и видеозаписей). При этом 92% общемировой информации содержится в электронном виде, а в Интернете «хранится» примерно 17 Библиотек Конгресса США.

...Согласно данным опроса, в ходе которого предлагалось выбрать один источник информации, который человек предпочел бы иметь в случае попадания на необитаемый остров, 64% выбрали компьютер с доступом в Интернет, 18% – большой запас книг, по 6% – ТВ и радио, 4% – сотовый телефон, 1% – подписку на газеты.

...Рекорд скорости для серийных машин, равный 349.21 км/ч, поставлен на «Ягуаре XJ220». Этот результат показал Мартин Бландл на испытательном автодроме Нардо (Италия) 21 июня 1992 года.

...Ежегодно в мире примерно у 6 млн. человек случается инсульт. В последнее время «возраст риска» снизился до 35 лет. Причем мужчины заболевают чаще, чем женщины. Умирают из них 20-25%, и лишь пятая часть перенесших инсульт может вернуться к прежнему образу жизни.

...22 мая 2005 года впервые в России человеческое тело было использовано в качестве рекламного носителя – на затылках шестерых парней и девушек были выбриты адрес и логотип сайта Peremeny.ru.

**«Интернет.ру»** (http://www.internet.ru), **Вебпланета** (http://www.webplanet.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

Address СИ://СТАТЬИ.ОНЛАЙН/190/ ЕВГЕНИЙ МОРОЗОВ~/MOROZIK@CHAT.RU/

# ПРАВО НА ПЕРЕПИСКУ...

Игра по переписке имеет у нас давние корни. Почти 170 лет тому назад, в 1837 году, шахматный мастер Александр Петров сыграл первую «почтовую» партию против трех советовавшихся друг с другом любителей из Санкт-Петербурга. Именно после нее в дебютной теории появилось знаменитая «защита Петрова» или «русская партия». Применявшиеся средства связи – почта и телеграф – подразумевали значительные задержки (сегодня это назвали бы lag'ом) и неудивительно, что партии порой здорово затягивались. Почти весь XX век в играх по переписке мало что менялось. Вот характерный пример: 20-ый чемпионат СССР по заочным шахматам завершился в 1998-ом, уже после распада Империи. Однако с появлением Интернета игры по почте обрели второе дыхание...

**Прорыв**

E-mail преодолел все трудности, вызывавшие недовольство игроков и препятствующие развитию «почтового» мультиплеера. С середины 90-х компьютеры и Глобальная сеть позволили автоматизировать и перевести в многопользовательский PBEM (play-by-e-mail) режим не только досочную и карточную классику, но и многие другие жанры – wargame, стратегии, RPG. За бортом по вполне понятной причине остались разве что FPS и автогонки.

В PBEM играют сегодня сотни тысяч геймеров и этот вариант многопользовательской игры – прекрасный выбор, например, для тех, кто дорос до ответственной, поглощающей почти все свободное время работы, но еще помнит, как славно было «на халявном Интернете» резаться в какой-нибудь Warcraft II или второй DOOM. Впрочем, в игровой переписке ничто не мешает участвовать любому – было бы желание и самый завалящий доступ в Интернет.

**«За» и «против»**

Несмотря на быстроту электронных сообщений, непременная особенность PBEM – ожидание хода соперников, которое может длиться от пары часов до нескольких дней. Впрочем, все относительно. Время «на ход» – для многих вовсе не недостаток, так как позволяет хорошенько продумать положение и просчитать последствия принятого решения.

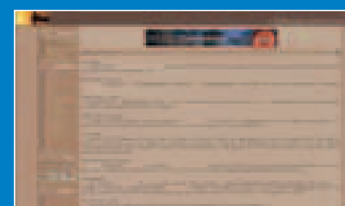
Еще одно преимущество PBEM – возможность играть с соперниками из разных часовых поясов в удобное для каждого время. Если в игре делается один или даже два хода в сутки, то нет никакой необходимости находиться в Интернете всем одновременно и несколько часов подряд! Достаточно выкроить 20-30 минут, главное успеть отослать письмо с ходами до часа «Х».

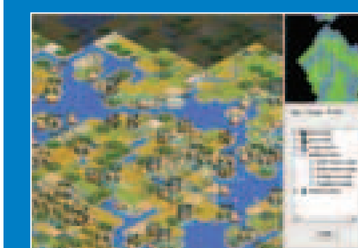
Ну и, конечно же, не стоит скидывать со счетов минимальные требования к компьютеру и скорости доступа. Вы можете получать электронную почту? Что ж, этого более чем достаточно для полноценного сетевого развлечения с тысячами геймеров со всех континентов и никакой сисадмин вам не помеха.

Именно по этим причинам PBEM'ки завоевали немало поклонников и продолжают развиваться в новом тысячелетии.

## Почтовые игры Рунета

**e-Civ**
http://e-civ.univer.kharkov.ua
PBEM TBS, похожая на «Цивилизацию» Сида Майера, однако клоном ее назвать все же нельзя. Цель игры – господство вашей страны на мировой арене или набор 2/3 общеигрового рейтинга. Есть платный и бесплатный сервер, периодичность ходов – 2-3 в неделю.





**«Золотая Шахта Гномов»**
http://www.ggm-rpg.com
Фэнтезийный open-end ролевик по системе AD&D второй редакции с дополнительными правилами. В Сети – с 1 июля 1999 года, что говорит о многом. Игра бесплатная. Периодичность ходов от одного в день до одного в неделю.

**«Остракизм»**
http://ostrakism.ru
Потерпевшие кораблекрушение бедолаги оказались на острове, где нечем питаться. Став людоедами, они голосуют – кого съесть на следующий день. Их число ежедневно уменьшается на одного человека, а победителей – двоих выживших – эвакуирует корабль.



**Механика**

Современная PBEM-игра состоит из двух частей – клиента и сервера, которые и сообщаются по электронной почте. Сервер в такой связке выполняет функции Game Master'а. Перед игрой он рассчитывает начальные условия, рассылает их игрокам, которые сами или с помощью игровых клиентов все обдумывают и отдают приказы и команды. Файлы с приказами передаются на сервер, где на их основе рассчитывается изменение игровой обстановки и создается следующий ход. Так повторяется до завершения партии.

Надо отметить, что именно появление особых PBEM-клиентов для отображения, кодирования/декодирования пересылаемых по почте игровых файлов невероятно улучшило игровой процесс. Теперь не нужно помнить команды или, не дай бог, рисовать карты мира, игра стала почти полностью автоматизированной. Сейчас уже трудно представить, но первоначально в PBEM-мультиплеере никакой подмоги не было, и игроку приходилось заучивать систему команд для центрального сервера, самому расшифровывать его ответы и т.п. К счастью, теперь об этом можно забыть.

**С кем начать переписку?**

Теперь, когда мы знаем про почтовые игры почти все, остается найти подходящую. Сделать это не так просто, и начнем с предупреждения. Action или автогонки «по переписке» есть, но такое развлечение у новичка, лишь осваивающего PBEM, вызовет потрясение. Не стоит начинать и с «абстрактных» почтовых игр, малопонятных непосвященным.

Все-таки хотите рискнуть? Что ж, попробуйте Axiom (http://www.sonic.net/~mueller4/jenny/nomic/axiom/index.html)




РУССКАЯ GALAXY PLUS – ЭТО УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ PBEM-ГЕЙМПЛЕЙ, ТЫСЯЧИ ПОКЛОННИКОВ, НОВЫЕ РАСЫ И ДАЖЕ СОБСТВЕННАЯ ГАЗЕТА.

Main page | Game list | Race list | Rating list

Data for game duel_h_vs_k

Game start: 22.10.2004, game end: 08.11.2004, turns: 14

Races started: 2, survive: 0, live: 1,win: 1. Average rating: 1,000. Game difficulty: 0,325

| Race | Status | Rating added |
|---|---|---|
| Vaporiazers | WINNER | 0,163 |
| Yamomoto | Live | 0,025 |

ДУЭЛЬ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬЮ В... ДВЕ НЕДЕЛИ – ОБЫЧНОЕ ДЕЛО ДЛЯ PBEM-ИГР.

или Nomic (http://www. nomic.net). Peter Suber, который изобрел жанр «номических» игр, описывает их так: тут правила изменяются в ходе игры. В общем, это очень-очень далеко от мейнстрима.
Так что лучше начать с чего-то более привычного, например, с PBEM-стратегий (от космических и экономических до военных и дипломатических), симуляторов (футбол, бейсбол, регби, хоккей, спортивный менеджмент) или ролевых игр. Последние представлены во всех возможных ипостасях – по мотивам Star Trek и Star Wars, фэнтези и аниме, научно-фантастические и «готический horror»...

**5 раз по 10 минут или всю жизнь?..**

После того как игрок определится с жанром, предстоит еще один выбор – «завершенные» (close-ended) или «открытые» (open-ended) PBEM? Это очень важно.
В первом случае (close-ended) партия прекращается после условленного количества ходов или достижения условия победы (обладать большим населением, уничтожить соперника...). Характерная особенность close-ended PBEM – новые игроки в начавшуюся партию не принимаются.
А вот в «открытых» играх все зависит от настырности GM'а (Game Master) и геймеров, в принципе, они могут длиться вечно. Причем «вечно» – это не оговорка, ведь если GM – компьютер, то и хлопот никаких, вспомните, например, Ultima Online, играемую без перерыва уже 7-ой год. Вот и тут такая же история. Зато игроки входят и выходят в «открытую» игру совершенно свободно. Правда, и победить в ней, скорее всего не удастся...

**Самая лучшая PBEM'ка в мире**

Во времена становления PBEM-мультиплеера самыми популярными играми считались платная Stars! (http://crisium.com), VGA Planets (http://www.vgaplanets.com) и Galaxy – космические стратегии с разным соотношением экономики и дипломатии. В них все как в обычной пошаговой многопользовательской стратегии, в которой вам противостоят десятки, а иногда и сотни соперников. Правда за сутки делается лишь один ход, а воздушные бои полностью автоматизированы. Дипломатия в таких условиях играет более важную роль, чем в обычных играх, и это еще одно отличие PBEM.
В большинстве зарубежных PBEM-рейтингов на первом месте стоит, как ни удивительно, Stars! Объяснить это можно тем, что, в отличие от других игр, Stars! поддерживает одиночный режим, у нее неплохой AI, позволяющий тренироваться с компьютером.
Ссылки на тысячи англоязычных почтовых игр можно найти на спецпорталах: http:// www.pbem.com/pbem-list.html, http://www.phoenyx. net/pbemlist.html, http://www. pbem-portal.com и, конечно, на старейшей и авторитетнейшей страничке гуру PBEM Грега Линдхала – http://www.pbm.com/~lindahl/pbm_list.

**PBEM по-русски**

Если владеете только русским, то поиграть в PBEM можно, вот только выбор ограничен, да и информацию о «PBEM по-русски» найти не так уж и просто. Из ряда проектов, для которых PBEM – «непрофильный актив» типа Roleplay.ru (http://roleplay.ru/taxonomy/page/or/49), выделяется «Междумирье» (http://pbem.h1.ru) – полноценный портал с новостями, обзорами, форумом и небольшой, но подробно описанной коллекцией отечественных PBEM. Это лучшее место для тех, кто хочет узнать о почтовых играх русскоязычного сегмента Интернета.
Посетив «Междумирье», геймер с недоумением обнаружит, что в Рунете в почете совсем не те «почтовки», что любят в остальной части Сети. Нет, конечно, Stars!, VGA Planets и Galaxy тут есть, но на долю первых двух приходится лишь 6 ссылок, а вот Galaxy представлена пятнадцатью! Это закономерно: в Stars! одновременно играют не более 16 геймеров, игра платная с закрытым кодом, а в Galaxy число игроков не ограничено, ее легко модифицировать. В итоге у каждого «Галактического» сервера в Рунете свои правила, игровой процесс и даже Галактика (старейший отечественный сервер Galaxy PLUS ищите на http://galaxy.pbem.ru).

**Эпилог**

Кстати, при большом желании ничего не стоит организовать собственную PBEM. Многочисленные сайты, в том числе и упомянутые в этой заметке, предлагают для таких проектов как хостинг (с поддержкой игровой рассылки), так и немало утилит, упрощающих жизнь GM'ов. Главное для начала – родить идею, пусть и безумную. ■

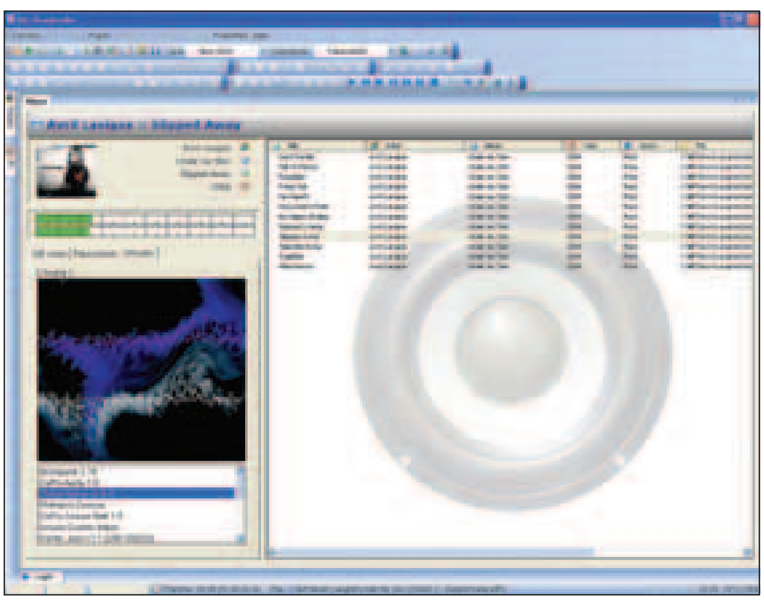
# ОНЛАЙН

Address СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/190/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

# УГОЛОК НОВИЧКА

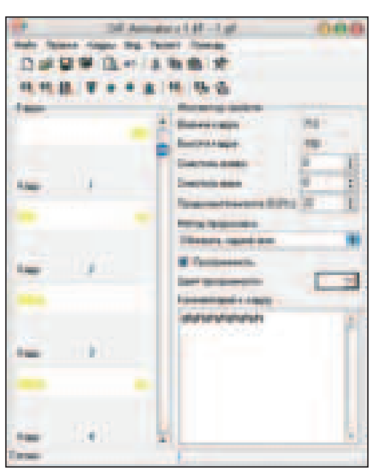
**electronique@mail.ru**: *С помощью какой программы (бесплатной, не требующей подключения к Интернету) можно перекачать аудио в MP3? Streamripper, который вы описывали несколько номеров назад, не помог. Хочу обновить мелодии в своем телефоне. Дмитрий...*

**О:** Прежде всего, нужно знать, в каком виде представлено ваше «аудио»? Это может быть и компакт-диск, и wav-файл, и сигнал с линейного выхода кассетного магнитофона. Streamripper позволяет перевести в MP3 любой формат звукового файла, понимаемого Winamp'ом и даже имеющего защиту. Но, скажем, для оцифровки обычной кассеты он не подойдет. В любом случае вам надо перевести «аудио» в цифровой вид, например, в wav-формат, что по силам звуковой карте с линейным или микрофонным входом, а затем воспользоваться программой-конвертером. Неплохая подборка такого рода утилит есть на http:// www.predatorsoft.com/convertors.htm, для первого знакомства рекомендуем вам GX::Transcoder (ищите программу на http://www.germanixsoft.de). Эта утилита понимает все форматы и очень проста в обращении.

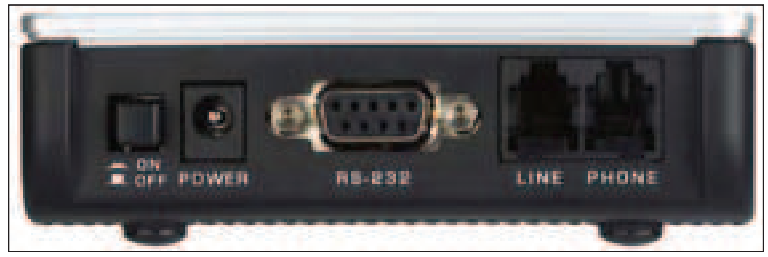


**r_u_s13-13b@mail.ru:** *Посоветуйте программу для создания анимированных GIF'ов (хочу сделать аватар для форума и т.д.). Только чтобы была не слишком сложной. И желательно ссылку для скачивания. Заранее благодарю, Рустам...*

**О:** Набить руку можно на старенькой майкрософтовской утилите – MS GIF Animator (http://www.jhepple.com/support/ftp/AniGif/gifsetup.exe), несмотря на преклонный возраст, она надежно работает под Windows XP. Чуть сложнее, но зато и более продвинута Gif animator (http://maximyssoft.narod.ru/Download/GIF_ANI_setup.exe), с ее помощью можно сделать анимированную картинку практически из любого «исходного материала» – от цифровой фотографии до видеофайла. Все эти утилиты – бесплатные.



**powerlifter@xaker.ru:** *У меня модем Zyxel Omni 56K с COM-портом. Недавно хотел обновить его драйвер, но нашел в Сети только выпущенный в 2002 году, который и так есть в XP. Друг сказал, что на модемы с COM-портами «дрова» не выпускают. Что делать? Может, драйвер от какой-нибудь модификации Zyxel с USB подойдет? Заранее благодарю за ответ, Силач...*




**О:** Ваш друг совершенно прав – официальных драйверов новее 2002 года для этой модели нет. Также для модема ZyXEL Omni 56K можно обновить прошивку до версии 2.02 с поддержкой V.92, V.44. Все эти файлы есть на http://www.zyxel.ru/ftp/filebase.asp?UserName=&DirReference=2537. Стоит попробовать и более свежий драйвер от Omni 56K II (апрель 2003 года), который можно скачать с http://www.zyxel.com/support/download.php. Однако все это делать совершенно не обязательно, качество работы модема от этого вряд ли хоть как-то улучшится...

**arthur_tlisov@mail.ru:** *Здравствуйте. В первую очередь поздравляю редакцию с победой ЦСКА в кубке UEFA. Не подскажете, где можно взять фото, обои, видео и т.д. с этого матча? И еще – у меня скорость Инета 49 Кбит/с. А когда скачиваю Flashget'ом – всего 4-5 Кбит/с. Как можно ускорить Инет? Или, может, надо настроить Flashget? Артур...*

**О:** В Рунете немало сайтов футбольной тематики, откуда можно закачать «видео с голами». Очень оперативен, например, ресурс «Видео-голы» (http://gol.mkafisha.ru) – тут есть не только все кубковые голы, в том числе и с финала кубка UEFA, но и голы внутреннего чемпионата России. Видеофайл одного гола «весит» около 1.5 Мбайт, так что загрузить все четыре мяча этого памятного матча можно без труда. Ну а обои, любительские клипы, заставки для мобильника, фотографии игроков и т.п. лучше всего брать прямо на сайте любимого клуба или на хорошем фанатском ресурсе. В вашем случае следует зайти на http://www. cska-football.ru или на http://www.red-army.ru, соответственно. Что касается «скорости Интернета», то она у вас совершенно нормальная. Дело в том, что Windows указывает параметры установленного с провайдером соединения в Кбит/с, а программными загрузчиками, вроде Flashget'а, дается реальная скорость скачивания в Кбайт/с, которая, как минимум, в 8 раз меньше (так как 8 бит = 1 байт). Если поделить 49 Кбит/с на восемь и учесть неизбежные потери скорости из-за помех в канале связи, то мы как раз и получим реальную скорость загрузки около 4-5 Кбайт/с. ■



**Автор:**
**Петр Головин**
golovin@gameland.ru

## [PC] GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS



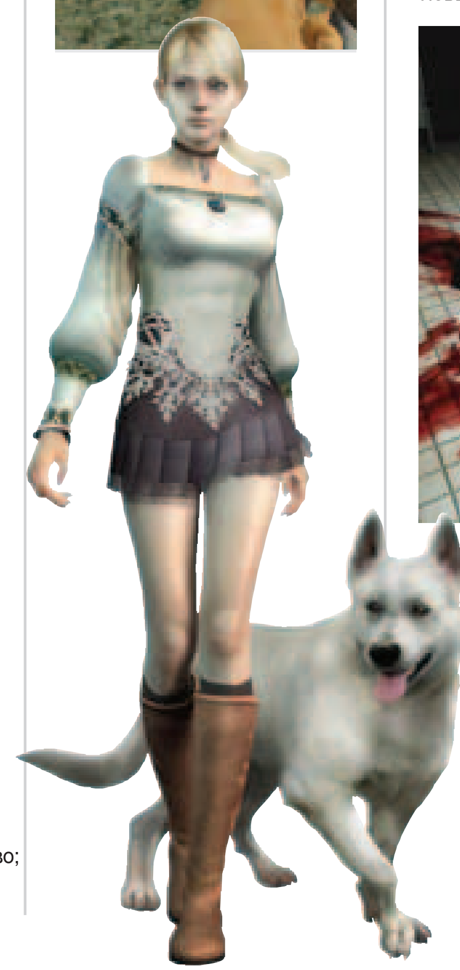
Приведенные ниже команды вводятся во время игры:
**MUNASEF** – активировать Adrenaline Mode;
**YLTEICZ** – неуправляемые автомобили;
**COXEFGU** – режим нитро для всех машин;
**ZEIIVG** – зеленый свет на всех светофорах;
**XJVSNAJ** – время суток не изменяется;
**CIKGCGX** – вечеринка на пляже;
**IOWDLAC** – постоянные пробки на дорогах;
**CPKTNWT** – взорвать все машины;
**AFSNMSMW** – летающие корабли и лодки;
**BSXSGGC** или **RIPAZHA** – летающие автомобили;
**ASNAEB** – освободиться от преследования полиции;
**ASBHGRB** – все пешеходы становятся похожи на Элвиса;
**FOOOXFT** – оружие у всех пешеходов;
**YSOHNUL** или **PPGWJHT** – время идет быстрее;
**BTCDBCB** – толстые пешеходы;
**CFVFGMJ** – туман на улицах;
**OUIQDMW** – автоприцеливание во время погони на машинах;
**AIYPWZQP** – получить парашют;
**HESOYAM** – все оружие, броня и $250.000;
**OSRBLHH** – понизить уровень Wanted до двух звезд;
**WANRLTW** – бесконечный боезапас;
**BAGUVIX** – бесконечное здоровье;
**CVWKXAM** – бесконечный запас кислорода;
**XICWMD** – получить невидимую машину;
**AEDUWNV** – герою не нужна пища;
**AEZAKMI** – полиция не обращает на героя внимания;
**AJLOJYQY** – пешеходы нападают друг на друга;
**BGLUAWML** – пешеходы нападают на главного героя;
**AUIFRVQS** – дождливая погода;
**CWJXUOC** – песчаная буря;
**LIYOAAY** – замедление времени;
**CQZIJMB** – получить автомобиль Bloodring Banger;
**RZHSUEW** – получить автомобиль Caddy;
**EEGCYXT** – получить автомобиль Dozer;
**OHDUDE** – получить автомобиль Hunter;
**JUMPJET** – получить автомобиль Hydra;
**AGBDLCID** – получить автомобиль Monster;
**AKJJYGLC** – получить автомобиль Quad;
**PDNEJOH** – получить автомобиль Racecar 1;
**VPJTQWV** – получить автомобиль Racecar 2;
**JQNTDMH** – получить автомобиль Rancher;
**AIWPRTON** – получить танк;
**AQTBCODX** – получить автомобиль Romero;
**KRIJEBR** – получить автомобиль Stretch;
**URKQSRK** – получить самолет;
**AMOMHRER** – получить автомобиль Tanker Truck;
**UBHYZHQ** – получить автомобиль Trashmaster;
**KGGGDKP** – получить Vortex Hovercraft;
**SZCMAWO** – совершить самоубийство;
**AFZLLQLL** – солнечная погода;
**MGHXYRM** – гроза над городом.

## ЕЩЕ

### [PC] XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ

Во время игры вызовите консоль и напечатайте в окне ввода читов следующие команды:
**addarmor xx** – увеличить количество брони (вместо xx можно вводить любую величину от 1 до 99);
**addhealth xx** – увеличить количество здоровья (вместо xx можно вводить любую величину от 1 до 99).





## [PS2] THE BARD'S TALE

Для активации приведенных читов вам необходимо зажать клавиши L1 и R1, и ввести указанную комбинацию кнопок:
▲, ▼, ▲, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶ – увеличение уровня Damage на 100 процентов;
◀, ▶, ◀, ▶, ▲, ▼, ▲, ▼ – вражеские атаки не наносят урона персонажу;
◀, ◀, ▶, ▶, ▲, ▼, ▲, ▼ – восстановить здоровье;
▶, ◀, ▶, ◀, ▲, ▼, ▲, ▼ – режим бога;
▶, ▶, ◀, ◀, ▲, ▼, ▲, ▼ – открыть все уровни.



## [Xbox] DOOM 3

1. Для активации режима неуязвимости зажмите левый SHIFT и введите **XYBA**.
2. Чтобы пропустить уровень, зажмите левый SHIFT и введите **BAXY**.



## [PS2] HAUNTING GROUND

1. Чтобы получить альтернативный костюм ковбоя, пройдите игру на любом уровне сложности.

2. Чтобы получить костюм лягушки, пройдите игру на уровне сложности Hard.

## [PC] PARKAN

Откройте файл **parkan2.ini** в любом текстовом редакторе и найдите строчку **;BulletProof = 1**. Уберите точку с запятой и сохраните изменения. После загрузки новой игры вы получите бессмертие во время космических сражений.



## [PC] SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX

Вызовите консоль с помощью клавиши ~ (тильда) и нажмите CTRL + X. Теперь можете использовать коды (если **x=1** – команда принята, если **x=0** – действие чита отменено).
**Application:SetBuildingFastBuildMode (x)** – быстрая постройка зданий;
**Application:SetGodMode(x)** – режим бога;
**Application:FastHeroCast(x)** – быстрая прокачка персонажа;
**Application:SetBuildingTechTreeMode (x)** – получить все постройки;
**Application:SetFigureTechTreeMode(x)** – получить все юниты;
**Application:SetNoManaUsage(x)** – для заклинаний не требуется мана.
*Примечание*: коды работают только в версии игры 1.25.

## [Xbox] ADVENT RISING

Для активации режима ввода читов поставьте игру на паузу и, используя D-pad, введите ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, **White, Black, X.** После звукового сигнала нажмите **black, white, black, white, X** – чтобы открыть все этапы и заставки.

## [PC] JUICED

Чтобы открыть все трассы и машины в аркадном режиме (**Arcade Mode**), введите в окне ввода читов команду **PING**.
Если хотите получить неограниченное количество денежных средств, используйте чит **FAST**.

## READERS HINTS

Автор: Asellum
[asellum@mail.ru]

**DRIVER 3**
В начале игры, когда вам предлагают съездить за машиной в заброшенный отель, есть возможность получить секретное оружие! На втором уровне отеля вы увидите дверь, отличающуюся от остальных (она немного ярче). Заходите в комнату и забирайте автомат узи с несколькими обоймами патронов. Внутри также можно увидеть портрет какого-то человека, возможно, это один из разработчиков игры. Кстати, пройти миссию без узи довольно сложно, так что обязательно воспользуйтесь советом!



Жду ваших предложений по содержанию рубрики.
Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru,
пусть все тайное станет явным!

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



# Xenus: Точка кипения

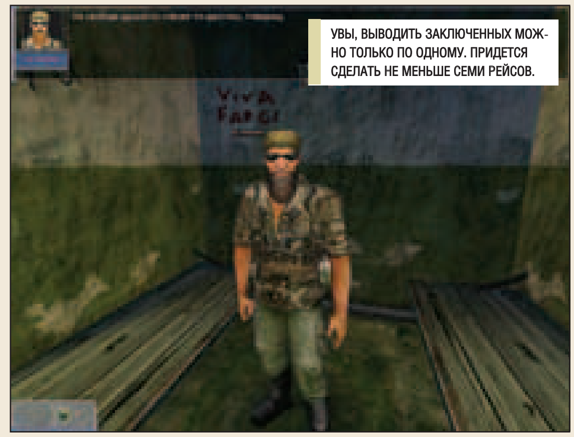
**Километры непреодолимых джунглей, десятки персонажей, сотни квестов и небывалая свобода. Описывать прохождение этой игры бессмысленно, а вот инструкции по выживанию на колумбийских просторах вам обязательно пригодятся...**

### «ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА»

Внимательно читайте надписи на стенах и ящиках с оружием – не пожалеете.
За 8000 песо у дона Педро можно разжиться российским паспортом.
Около базы партизан в стартовом городе обитает говорящий хомяк, который жаждет рассказать вам кое-что очень интересное.
С городских телефонов можно звонить на номера 01, 02, 03 и 911. Надеюсь, вы не хотите действительно вызвать пожарников?
Варенье – не закуска к текиле, а грозное оружие. Попробуй-ка убеги от роя колумбийских пчел...
Пальнув из гранатомета, не отпускайте кнопку стрельбы и быстро переключитесь на другое оружие, а потом назад. LAW будет как новенький, и, немного приноровившись, вы сможете расстреливать из него врагов, как из пулемета.
Любую машину можно заглушить прямо на ходу с помощью клавиши «Z». Двигатель продолжит работать, а вот потреблять бензин больше не будет. Только не вздумайте проделывать это с вертолетами...



В ВЫСОКОЙ ТРАВЕ МОЖНО СПРЯТАТЬСЯ ОТ ПРОТИВНИКОВ, А ЗАТЕМ СНОВА ПРИНИМАТЬСЯ ЗА «БЕСШУМНЫЕ УБИЙСТВА».



УВЫ, ВЫВОДИТЬ ЗАКЛЮЧЕННЫХ МОЖНО ТОЛЬКО ПО ОДНОМУ. ПРИДЕТСЯ СДЕЛАТЬ НЕ МЕНЬШЕ СЕМИ РЕЙСОВ.

## КТО Я? ГДЕ Я?

Для начала неплохо бы познакомиться с самим собой. И вовсе не надо бежать для этого к зеркалу, просто нажмите клавишу «P». Сразу запомните, что все основные характеристики нужны лишь для самолюбования. Конечно, они влияют на игру, но намеренно прокачивать можно только одну из них – об этом поговорим позже. Чем больше вы будете использовать определенное оружие, тем выше поднимется соответствующий навык. Но едва ли вам захочется ограничивать себя в средствах ради какого-то умения...
Вторая и важнейшая в игре графа – отношения с фракциями. Если забыли, это – Официалы, Наркоторговцы, Бандиты, Индейцы, Партизаны и ЦРУ. Нейтральный статус позволит свободно передвигаться мимо вооруженных постов и наниматься на работу, положительный («лучший друг») – получать скидки у штатных врачей и торговцев. Ну а что в Колумбии делают с врагами, рассказывать, думаю, не надо. Найти общий язык с любой из группировок проще простого – достаточно убить сотню-другую их противников, и вы уже закадычные друзья. Разыскивать жертвы не придется – на дорогах то и дело случаются мелкие стычки. А взаимоотношения всех шести сторон смотрите в таблице.
Но учтите, что по ходу игры баланс сил может меняться. Все зависит лишь от того, на кого вы в данный момент работаете. Начать, в любом случае, лучше с сотрудничества с армией. Свободное ношение оружия, связи в полиции и козыряющие на блокпостах вояки – о чем еще можно мечтать «зеленому» игроку.

### Хочу в тюрьму!

Выполнив все их задания, вы непременно наживете уйму врагов, помириться с которыми можно за полчаса. Добро пожаловать в тюрьму – самое популярное заведение Колумбии! Лично мне приходилось наведываться туда целых пять (!) раз. Помимо полусотни солдат (+50 к отношениям сразу с тремя группировками) вас ждут там невинно – ну как же иначе – упрятанные за решетку представители всех остальных враждующих фракций, а также несколько преступников, способных здорово облегчить поиски дочери. Забавнее всего четыре раза подряд застрелить начальника тюрьмы, а спустя некоторое время наняться к нему на работу...

## ЧИСТЫЕ ДЕНЬГИ

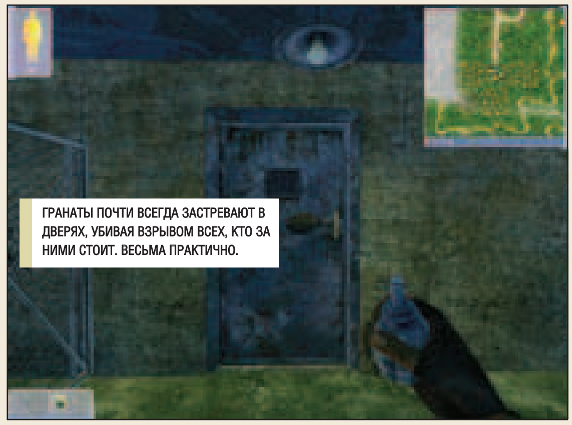
Законный вопрос – а зачем вообще на кого-то работать? Мы же за дочкой приехали! Просто «добрые и отзывчивые» колумбийские граждане станут помогать вам лишь за толстую пачку банкнот. Уговорить или запугать их удается лишь изредка, поэтому перед беседами советую обязательно сохраняться.
Само собой, сколотить состояние можно гораздо проще и быстрее, хотя это будет и не так интересно... Отложим в сторону автомат и займемся обещанной прокачкой навыков надувательства... простите, торговли. Согласно школьным учебникам, вам будет нужен стартовый капитал. Если денег совсем уж мало, снова беритесь за пушку и отправляйтесь к ближайшему торговцу автомобилями. Отойдите от его офиса

### Группировки

| | Официалы | Наркоторговцы | Бандиты | Индейцы | Партизаны | ЦРУ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Официалы | | Враги | Враги | | Враги | |
| Наркоторговцы | Враги | | | Враги | Враги | |
| Бандиты | Враги | | | | Враги | |
| Индейцы | | Враги | | | | |
| Партизаны | Враги | Враги | Враги | | | Враги |
| ЦРУ | | | | | Враги | |



ЛЮБАЯ ГРУБОСТЬ В АДРЕС ЭТОГО ПАРНЯ ИЗ ШАХТЫ ОБОЙДЕТСЯ ВАМ В 10000 ПЕСО.



ГРАНАТЫ ПОЧТИ ВСЕГДА ЗАСТРЕВАЮТ В ДВЕРЯХ, УБИВАЯ ВЗРЫВОМ ВСЕХ, КТО ЗА НИМИ СТОИТ. ВЕСЬМА ПРАКТИЧНО.

(и блокпоста, конечно) метров на сто вдоль дороги и займитесь автостопом по-колумбийски. Схема проста – встречаете проезжающих водителей выстрелом в лоб, продаете машину, спите несколько часов, идете к дороге... Уже на десятом трофее можно отправляться на ближайший рынок покупать патроны. А потом продавать патроны. Много, очень много патронов, ведь значение имеет именно количество товара. Навык торговли будет расти как на дрожжах, и убытки довольно быстро сойдут на нет. А вскоре (минут через двадцать!) вы уже начнете получать неплохой доход. Имея идеальные отношения с местными жителями (почаще делайте пожертвования в банке), можно даже получать четырнадцатикратную прибыль. Просто скупите все пиво в округе и начните торговать им с владельцем бензоколонки. Миллион песо за полчаса? Легко!

## ОТ «ЗАПАРЫ» ДО «ФЕРРАРИ»

Теперь можно предаться самому интересному занятию – шоппингу. Хорошим арсеналом вы разживетесь буквально на каждом углу, а вот за добротной машиной придется немного прокатиться на такси. Которое, кстати, само по себе – лучший транспорт в игре. Пересекать карту из конца в конец – сомнительное удовольствие, а «зеленоглазое» авто доставит вас куда угодно за одну секунду, минуя блокпосты и вражеские патрули.
Итак, мы отправляемся во второй большой город – Пуэбло-Фаро. Учтите, что он контролируется Партизанами, а не Официалами. Впрочем, нам нужен только торговец машинами. Только на его «коммунистической распродаже предметов роскоши» можно приобрести «Комету» (а-ля «Феррари») и даже вертолет «Стрекоза». Советую остановиться на последнем, так как считать капотом деревья довольно быстро надоедает. А заправлять и чинить свой винтокрылый аппарат можно на любой бензоколонке – сверху отлично видно, что все они оборудованы посадочными площадками.

### Сдаем на права

Единственная загвоздка состоит в том, что из всего многообразия транспортных средств наш герой умеет управлять только автомобилем. Всему остальному нас может обучить за скромную плату в 500 песо инструктор Августо. Выполнив первое же задание в игре, вы узнаете, где его найти. А заодно и то, что без соответствующей книжки с «теорией» к нему можно не обращаться. Так что единственный способ освоить всю технику – выполнять сюжетные миссии, в ходе которых вам будут подбрасывать нужные пособия.
Если и «Стрекоза» – не ваш калибр, придется все-таки поработать на Официалов (наиболее простой вариант). После выполнения двух десятков заданий вам наконец доверят управлять «Коброй» – лучшей техникой в игре. Вы просто берете у коменданта базы задание, садитесь в вертолет и... летите по своим делам. Сражения над землей случаются чаще, чем на дорогах, но этой «вертушке» наплевать на обычные пули. К тому же правительственные войска безоговорочно господствуют в воздухе. Так что, если не лезть на рожон, на казенной «Кобре» можно пройти почти всю игру.

## АРСЕНАЛ ИЛИ АРСЕНАЛЬЧИК?

Как нам и обещали, оружия в игре великое множество... Но только в сравнении с Castle of Woldenstein или Doom. Даже в самом конце игры четырех стволов хватает с запасом. Другое дело – их приходится постоянно менять, поскольку пока что (ждем патчей) оружие ремонтировать нельзя. Так что если не хотите, чтобы купленный за свои кровные автомат стрелял через раз, советую не лазить в него своими кривыми («Криворучко» – не я писал!) руками. На любой «огнестрел» можно установить несколько модификаций, и лучше доверить это профессионалу. К тому же 100 песо – смешная цена за такую услугу.
Из всего колумбийского арсенала вне конкуренции верный гранатомет, Steyre и «СВД», ведь без оптического прицела в джунглях, как без рук. Австрийский автомат – универсальное оружие, способное с легкостью сбивать вертолеты и уничтожать зенитно-ракетные комплексы. Рембо со своим луком отдыхает. Главное, правильно подбирать патроны.
Бронебойные – для уничтожения тяжелой техники, бронированных машин и вертолетов (за исключением «Кобры»).



ПЕРЕД ШЛАГБАУМАМИ ВОВСЕ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ. ЭТО НИКАК НЕ ВЛИЯЕТ НА ОТНОШЕНИЯ С ГРУППИРОВКОЙ.

### ЗЛАЯ ШУТКА

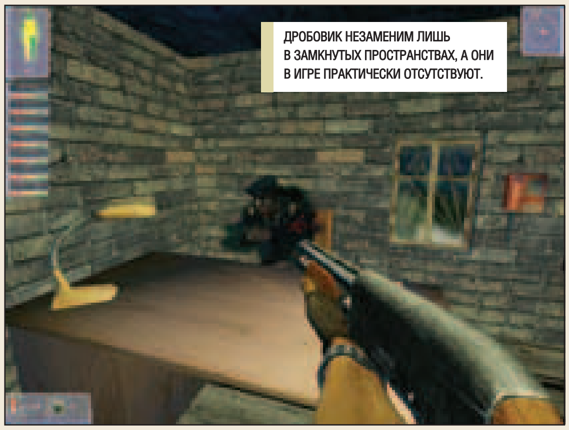
Рано или поздно вам обязательно встретится архитектор, который предложит вам купить проект личного особняка всего-то (!) за 50000 песо. Признаться, я не устоял. И часами напролет бороздил карту в поисках ненаглядного жилища или хотя бы бригады рабочих. Увы, на этом все и закончится, ведь собственный дом в этой игре построить нельзя. Да и к чему он вам?

### НАСТРАИВАЕМ КОМПЬЮТЕР

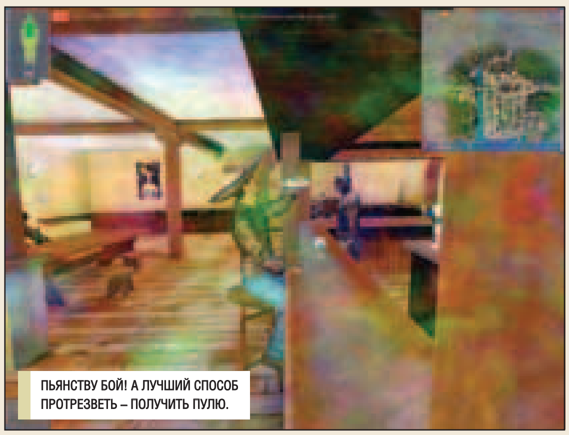
- Один из основных недостатков игры – непомерные системные требования. Но, руководствуясь этой инструкцией, их можно значительно снизить, сохранив при этом достойный уровень графики.
- Увеличьте размер виртуальной памяти компьютера до 1.5 Гбайт. Учтите, что на диске должно оставаться не меньше 3.0 Гбайт свободного места.
- При включении компьютера зайдите в BIOS и увеличьте параметр AGP apperture size хотя бы до 128 Мбайт. А лучше – до 256.
- Перед запуском игры откройте файл game.ini, найдите параметр CacheMemory и увеличьте его значение с 10 до 128, а LowQualityAnimation – с 0 до 1.
- Если игра по-прежнему будет тормозить, полностью отключите анимацию травы.

СОВЕТЫ БЫВАЛОГО

- Старайтесь не бродить по джунглям ночью. Разглядеть противников сквозь заросли в темноте можно лишь после того, как они откроют огонь. А езда по бездорожью на машине и вовсе требует поистине телепатических способностей...
- Кокаин и шприцы – ваши лучшие друзья (в игре, заметьте, только в игре!). Лечение наркозависимости обходится в сущие копейки, а результат их применения трудно переоценить.
- Если машину перекосило после обстрела, не надо ставить на ней крест или, упаси боже, делать полный ремонт. В багажнике всегда найдется запасное колесо, которое можно установить клавишей «F3».
- На пути к вражеским базам вас непременно будет ждать засада, поэтому при приближении к ним лучше сворачивать в джунгли.
- Если вашу беззащитную «Стрекозу» атаковала «Кобра», не надейтесь, она не отстанет. Единственный выход – быстро приземлиться, обстрелять чужой вертолет из автомата и залечь в ближайшем лесочке. Противник переключится с вашей «вертушки» непосредственно на вас и, потеряв цель, улетит восвояси.
- Грузовики и автобусы нельзя ни купить, ни продать. Но ни те, ни другие никогда не останавливают на правительственных блокпостах.


ДРОБОВИК НЕЗАМЕНИМ ЛИШЬ В ЗАМКНУТЫХ ПРОСТРАНСТВАХ, А ОНИ В ИГРЕ ПРАКТИЧЕСКИ ОТСУТСТВУЮТ.


ЗДЕСЬ МОЖНО ПОДОБРАТЬ «КАЛАШНИКОВ» В САМОМ НАЧАЛЕ ИГРЫ.


ПЬЯНСТВУ БОЙ! А ЛУЧШИЙ СПОСОБ ПРОТРЕЗВЕТЬ – ПОЛУЧИТЬ ПУЛЮ.


С РЕДАКТОРАМИ У НАС РАЗГОВОР КОРОТКИЙ. СРАЗУ БЕРИТЕ БЫКА ЗА РОГА, ТО БИШЬ ЭТОГО ПИСАКУ ЗА ГРУДКИ.

Со смещенным центром тяжести – для поражения незащищенных противников. Совершенно ненужная роскошь.

Бесшумные – делают из любого автомата аналог «СВД». При попадании в голову врага, последний не успевает вскрикнуть и вы остаетесь незамеченным. При стрельбе же обычными патронами на пальбу сбежится вся округа. Главное – отстреливать супостатов поодиночке.

### XENUS

Хотя бы из уважения к названию игры стоит собрать воедино все шесть частей таинственного индейского камня «Ксенус». Для этого понадобится чуть-чуть усилий и уйма денег (но эту проблему мы благополучно решили). Итак, по порядку:

Первый кусок артефакта мы получаем в начале игры от редактора газеты.

Второй любезно согласится продать нам за астрономическую сумму дон Педро.

Третий можно купить в первом же городе у торговца антиквариатом всего за 7500 песо.

Четвертый будет стоить нам новенькой СВД со всеми «наворотами». Ее потребует взамен товарищ Исайа, обитающий на бензоколонке рядом с Пуэбло Фаро.

Пятый мы сможем заполучить, лишь поработав некоторое время на индейцев. Камень можно будет взять со свежего трупа одного из их вождей.

За последней частью головоломки придется снова отправиться в Пуэбло Фаро. На севере города стоит белый забор, за ним – белый дом, а в нем – дед. Тоже белый и даже немного горячий. За бутылку текилы он подскажет, где можно найти шестой обломок камня с сокровищами в придачу. ■


КОГДА ВАС ОБСТРЕЛИВАЮТ ИЗ ГРАНАТОМЕТОВ, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕЛЬЗЯ СТОЯТЬ НА ОДНОМ МЕСТЕ.


ТЕПЛОВЫЕ ЛОВУШКИ ДАЮТ ПОЧТИ СТОПРОЦЕНТНУЮ ЗАЩИТУ ОТ ВРАЖЕСКИХ РАКЕТ.

**Автор:**
**Сергей «TD» Цилюрик**
td@gameland.ru



# Fire Emblem: The Sacred Stones

**В серии Fire Emblem персонажи всегда играли ключевую роль. От выбора оптимальной боевой команды нередко зависит исход боя – поэтому в нашем материале представлен список всех персонажей игры, дабы вы могли использовать их наиболее рационально.**

## АЗЫ

В основе боевой системы Fire Emblem: The Sacred Stones лежит уже знакомое нам по ее предшественнице правило треугольника. Мечи побеждают топоры, топоры держат верх над копьями, копья сильны против мечей. То же правило действует и относительно заклинаний: свет одолевает тьму, тьма гасит природу, природа пересиливает свет. В идеальной команде, соответственно, необходимо иметь по крайней мере по одному персонажу, владеющему определенным видом оружия или магии.

Особое внимание стоит уделить «орудиям-исключениям». Это меч LanceReaver, топор SwordReaver и копье AxeReaver. Используя их, ваши персонажи смогут выбираться из затруднительных ситуаций: так, Berserker, владеющий только топорами, может запросто одолеть мечников, используя SwordReaver.

Воздушные юниты очень мобильны, но также крайне уязвимы для лучников. Посему, если встречи с лучниками не миновать, старайтесь атаковать их в упор – это позволит избежать контратаки.

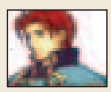
Если вес вашего оружия превышает характеристику Constitution (CON), то у персонажа понижается скорость (SPD) – и, как следствие, он будет более уязвим. Чтобы нанести два удара по врагу, необходимо иметь скорость, как минимум, на 4 пункта больше, чем у врага.

Наконец, не забывайте, что в Fire Emblem каждый юнит – на вес золота. Умершие персонажи к жизни не возвращаются, так что, потеряв в бою хотя бы одного из них, стоит задуматься о новой попытке прохождения главы.

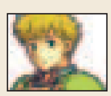
## ПЕРСОНАЖИ



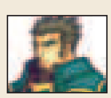
- **Имя**: Eirika
- **Профессия**: Lord
- **Когда присоединяется**: Пролог / Глава 15
- **Ценность**: основной персонаж. После повышения в Great Lord становится одним из сильнейших персонажей игры.



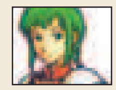
- **Имя**: Seth
- **Профессия**: Paladin
- **Когда присоединяется**: Пролог
- **Ценность**: поначалу Seth – ваш сильнейший персонаж. Ни простые враги, ни даже боссы ему не противники. Тем не менее, стоит быть осторожным – Seth уже имеет лучшую профессию, и перспективы его развития малы, а опыт, который он получает от побед над врагами, для него ничтожно мал. Таким образом, не следует увлекаться легкими победами Сета, напротив – стоит дать другим персонажам шанс проявить себя.



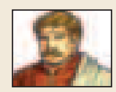
- **Имя**: Franz
- **Профессия**: Cavalier
- **Когда присоединяется**: Глава 1, ход 2
- **Ценность**: очень быстрый и весьма сильный персонаж. Из него получится неплохой Paladin, благо Great Knight – далеко не лучший выбор в профессии.



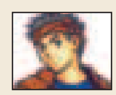
- **Имя**: Gilliam
- **Профессия**: Knight
- **Когда присоединяется**: Глава 1, ход 2
- **Ценность**: однозначно General. Он будет ходячим танком.



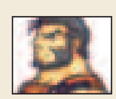
- **Имя**: Vanessa
- **Профессия**: Pegasus Knight
- **Когда присоединяется**: Глава 2
- **Ценность**: первый и на долгое время единственный воздушный юнит. При развитии в Wyvern Knight Ванесса получит целых 4 очка CON, что ей буквально необходимо.



- **Имя**: Moulder
- **Профессия**: Priest
- **Когда присоединяется**: Глава 2
- **Ценность**: в плане развития, скорее всего, будет более интересен как Bishop. Кстати, в японской версии его имя звучало как «морда».



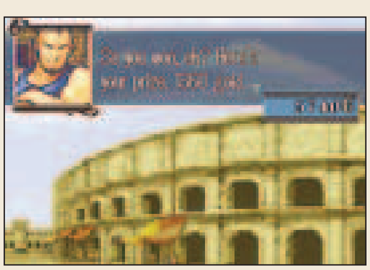
- **Имя**: Ross
- **Профессия**: Journeyman
- **Когда присоединяется**: Глава 2, с ним следует поговорить Эйрике
- **Ценность**: Росс – абсолютный новичок; он крайне слаб в начале игры, но имеет необозримые перспективы развития. Так, он может дважды сменить профессию: в первый раз Pirate является оптимальным выбором – возможность передвижения по воде дает очевидные плюсы. Второе повышение – Warrior; мало того, что он получает отличный бонус к защите, так еще и владение луком позволит ему максимально расширить радиус атак.



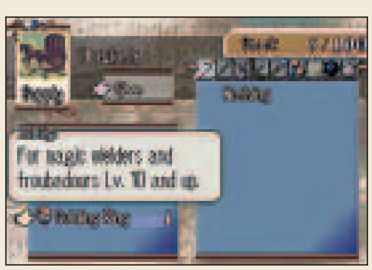
- **Имя**: Garcia
- **Профессия**: Fighter
- **Когда присоединяется**: Глава 2, после диалога его с Россом

## Секретные магазины

**Эти магазины продают самые лучшие предметы – по крайне высоким ценам. Но если вы эксплуатировали Арену, то недостатка в деньгах у вас уже быть не должно. Секретных магазинов два. Один находится в 14 главе (Эйрики) слева от тронного зала, на севере покрытого травой пути. Второй – в 14 главе (Эфраима) – тоже слева от трона, в маленьком закоулоке, где сидит лучник с Body Ring. Наконец, в 19 главе на северо-востоке спрятан третий магазин, ищите его над сундуками (но не в одной комнате с ними).**



АРЕНА – КЛЮЧ К БОГАТСТВУ.




ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ НУЖНЫ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ИХ С УМОМ.

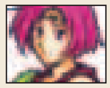


ПРЕДМЕТЫ, ПОВЫШАЮЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ, ЦЕНЯТСЯ НА ВЕС ЗОЛОТА.

## Уникальные способности

У некоторых классов есть особые способности, не присущие другим. Bishop всегда наносит больше повреждений монстрам. Wyvern Knight имеет шанс уменьшить до нуля вражескую защиту; Assassin – может убить оппонента одним критическим ударом; General – защитит себя на один ход от всех атак; Sniper – горазд выстрелить со стопроцентной точностью. Также имеются добавочные боевые команды – Steal (у Thief и Rogue) позволяет похищать вещи; с помощью Pick (у Rogue) можно взламывать замки; Dance (у Dancer) дает право дополнительного хода выбранному юниту; наконец, Summon (у Necromancer и Summoner) служит для вызова на подмогу призраков.

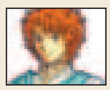
- **Ценность**: практически бесполезен, его показатели растут крайне слабо. Относительно неплох как Warrior, но, тем не менее, далеко не лучший выбор.



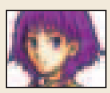
- **Имя**: Neimi
- **Профессия**: Archer
- **Когда присоединяется**: Глава 3
- **Ценность**: становится гораздо сильнее и мобильнее при повышении в Ranger.



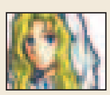
- **Имя**: Colm
- **Профессия**: Thief
- **Когда присоединяется**: Глава 3, после разговора с Нейми
- **Ценность**: Rogue. Мариса станет гораздо лучшим Assassin'ом, а возможность «забесплатно» отпирать замки весьма полезна, не отнимешь.



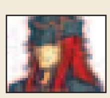
- **Имя**: Artur
- **Профессия**: Monk
- **Когда присоединяется**: Глава 4
- **Ценность**: что Bishop, что Sage – Артур хорош, с какой стороны ни погляди.



- **Имя**: Lute
- **Профессия**: Mage
- **Когда присоединяется**: Глава 4, в доме на юго-западе карты
- **Ценность**: Mage Knight – довольно резонный путь развития ввиду хорошего бонуса к CON и значительного увеличения мобильности.



- **Имя**: Natasha
- **Профессия**: Cleric
- **Когда присоединяется**: Глава 5
- **Ценность**: и без того отличный лекарь, Наташа становится еще лучше, преобразившись в Valkyrie.



- **Имя**: Joshua
- **Профессия**: Myrmidon
- **Когда присоединяется**: Глава 5, после того как с ним поговорит Наташа.
- **Ценность**: весьма сильный персонаж как в роли Assassin, так и как Swordmaster. Впрочем, Swordmaster обеспечит ему выигрыш в силе, что, вкупе с высокими шансами на критический удар, сделает его более чем достойным членом боевой команды.



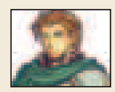
- **Имя**: Ephraim
- **Профессия**: Lord
- **Когда присоединяется**: Глава 5х / Глава 8, ход 2 / Глава 15, ход 3
- **Ценность**: второй главный герой игры. Его копье Reginleif неоценимо в битвах с облаченными в тяжелую броню вражескими рыцарями.



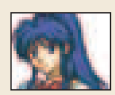
- **Имя**: Forde
- **Профессия**: Cavalier
- **Когда присоединяется**: Глава 5х / Глава 8, ход 2
- **Ценность**: еще один Paladin в вашей команде.



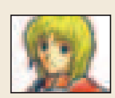
- **Имя**: Kyle
- **Профессия**: Cavalier
- **Когда присоединяется**: Глава 5х / Глава 8, ход 2
- **Ценность**: из-за высокого показателя Skill из всех персонажей Кайл больше всего подходит для того, чтобы стать Great Knight'ом.



- **Имя**: Orson
- **Профессия**: Paladin
- **Когда присоединяется**: Глава 5х
- **Ценность**: покидает вас после главы 5х навсегда. Следовательно, он должен быть лишен всякой экипировки незамедлительно и отправлен в глубокий тыл, дабы не воровать опыт у персонажей, которые в нем нуждаются.



- **Имя**: Tana
- **Профессия**: Pegasus Knight
- **Когда присоединяется**: Глава 9
- **Ценность**: Так же, как и Ванесса, имеет гораздо большие перспективы в роли Wyvern Knight, улучшая телосложение и получая возможность Pierce.



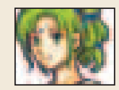
- **Имя**: Amelia
- **Профессия**: Recruit
- **Когда присоединяется**: Глава 9, после диалога с ней Франца или вашего героя
- **Ценность**: Как и Росс, Амелия – новичок и может менять класс дважды. Она довольно неплоха во всем, так что кого из нее в итоге делать – выбор за вами, у нее хорошо пойдут General, Great Knight или Paladin.



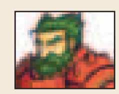
- **Имя**: Cormag
- **Профессия**: Wyvern Rider
- **Когда присоединяется**: Глава 13 (Эйрики), после диалога с Эйрикой / Глава 10 (Эфраима), после разговора с ним Дусселя или Таны
- **Ценность**: единственный, кто может стать Wyvern Lord'ом.



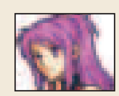
- **Имя**: Duessel
- **Профессия**: Great Knight
- **Когда присоединяется**: Глава 15 (Эйрики), ход 3 / Глава 10 (Эфраима), после диалога с ним
- **Ценность**: не может менять класс. Тем не менее, довольно неплох в обороне.



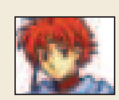
- **Имя**: L'Archel
- **Профессия**: Troubadour
- **Когда присоединяется**: Глава 11; поговорите с ней вашим героем
- **Ценность**: еще один подвижный лекарь с перспективами развития в Valkyrie. Выбор между ней и Наташей – за вами; вам вряд ли будет нужен более чем один лечащий юнит.



- **Имя**: Dozla
- **Профессия**: Berserker
- **Когда присоединяется**: Глава 11, после того как с ним поговорит L'Archel
- **Ценность**: расти ему уже некуда, его показатели силы и без того весьма и весьма высоки.



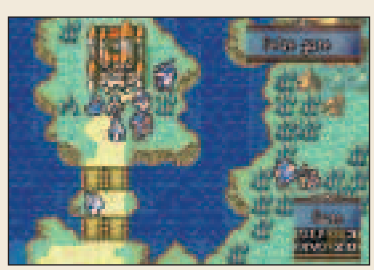
- **Имя**: Marisa
- **Профессия**: Myrmidon
- **Когда присоединяется**: Глава 11 (Эйрики), диалог с Гериком / Глава 12 (Эфраима), диалог с Юаном
- **Ценность**: ее сила относительно низка, а удача – напротив, высока. Как следствие, она будет более полезна как Assassin из-за моментально убивающих критических ударов.



- **Имя**: Ewan
- **Профессия**: Pupil



В ТЕМНОТЕ ПОМОГУТ ФАКЕЛЫ.



НА КАРТАХ, ГДЕ ВАША ЦЕЛЬ – ЗАНЯТЬ ОПРЕДЕЛЕННУЮ КЛЕТКУ, ТОРОПИТЬСЯ НЕЗАЧЕМ.



ПОСЛЕ ВОСЬМОЙ ГЛАВЫ ЭЙРИКА И ЭФРАИМ ИДУТ РАЗНЫМИ ПУТЯМИ. ОТ ВАШЕГО ВЫБОРА БУДЕТ ЗАВИСИТ ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА.

- **Когда присоединяется**: Глава 12, после посещения одного из домов
- **Ценность**: третий новичок, Юан имеет два шанса сменить профессию. Идти по пути Света незачем – магов у вас и так достаточно, поэтому рекомендуется сделать его шаманом (Shaman), а когда придет время расти еще раз – выбирайте Summoner.



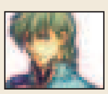
- **Имя**: Gerik
- **Профессия**: Mercenary
- **Когда присоединяется**: Глава 10 (Эйрики), после диалога с Иннесом / Глава 13 (Эфраима)
- **Ценность**: одинаково неплох и как Ranger, и как Hero.



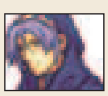
- **Имя**: Tethys
- **Профессия**: Dancer
- **Когда присоединяется**: Глава 10 (Эйрики), после диалога с Гериком / Глава 13 (Эфраима)
- **Ценность**: незаменима. Она не может атаковать, но с ее помощью вы можете делать любым другим персонажем по два хода за одну фазу. О том, насколько это полезно, и говорить не стоит.



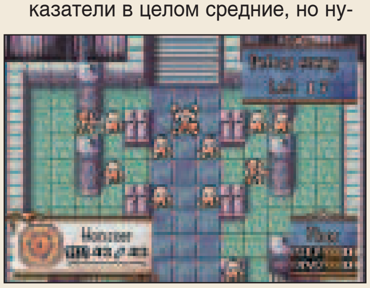
- **Имя**: Rennac
- **Профессия**: Rogue
- **Когда присоединяется**: Глава 14; поговорите с ним вашим героем
- **Ценность**: присоединяется довольно поздно – но если ваш Кольм не получил хорошего развития или, того паче, скончался, Реннак более чем способен его заменить.



- **Имя**: Innes
- **Профессия**: Sniper
- **Когда присоединяется**: Глава 10 (Эйрики), после разговора с Таной или Эйрикой / Глава 15 (Эфраима)
- **Ценность**: ваш единственный Sniper (конечно, если вы послушались нас и сделали из Нейми Ranger). С Longbow в руках – великая сила.



- **Имя**: Knoll
- **Профессия**: Shaman
- **Когда присоединяется**: Глава 15
- **Ценность**: довольно слаб. Его показатели в целом средние, но нулевая удача и полное неумение уклоняться от вражеских атак делают его пушечным мясом. Второй Summoner вам, конечно, не повредит, но можно сделать его и Druid'ом – разнообразия ради.



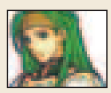
БАШНЯ VALNI – ОТЛИЧНОЕ МЕСТО ДЛЯ ПРОКАЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ ПЕРЕД ВАЖНЫМ БОЕМ. НЕ ЗАБЫВАЙТЕ О ВОЗМОЖНОСТИ ПОКИНУТЬ ПОЛЕ БИТВЫ С ПОМОЩЬЮ КОМАНДЫ RETREAT!



- **Имя**: Myrrh
- **Профессия**: Manakete
- **Когда присоединяется**: Глава 16
- **Ценность**: сильнейший персонаж в игре. У нее высокие характеристики, она очень сильна и постоянно проводит критические атаки. Тем не менее, не стоит забывать, что у ее Dragon Stone предел прочности – 50, и он не восстанавливается магией Hammerne. Посему распоряжаться девочкой нужно с максимальной бережливостью, растрачивая ее атаки лишь на самых сильных боссов или ради повышения уровня.



- **Имя**: Saleh
- **Профессия**: Sage
- **Когда присоединяется**: Глава 12 (Эйрики) / Глава 15 (Эфраима)
- **Ценность**: появляется достаточно поздно – скорее всего, ваши маги будут уже прилично развиты к тому времени.

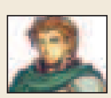


- **Имя**: Syrene
- **Профессия**: Falcon Knight
- **Когда присоединяется**: Глава 17
- **Ценность**: аналогично – слишком позднее появление ее обесценивает. Впрочем, вдруг вам не хватает воздушных юнитов…

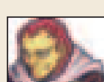
## СЕКРЕТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Пройдя игру, вы можете использовать режим FreeMap, чтобы продолжить исследование мира. Самое время одолеть сложнейшие подземелья в игре – Valni Tower и Lagdou Ruins – и завербовать находящихся там секретных персонажей.

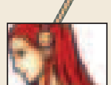
- **Имя**: Caellach
- **Профессия**: Hero
- **Когда присоединяется**: после 3 этажа башни.



- **Имя**: Orson
- **Профессия**: Paladin
- **Когда присоединяется**: после 5 этажа башни.



- **Имя**: Riev
- **Профессия**: Bishop
- **Когда присоединяется**: после 7 этажа башни.



- **Имя**: Ismaire
- **Профессия**: Swordmaster
- **Когда присоединяется**: после одного полного прохождения башни.



- **Имя**: Selena
- **Профессия**: Mage Knight
- **Когда присоединяется**: после трех полных прохождений башни.



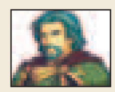
- **Имя**: Hayden
- **Профессия**: Ranger
- **Когда присоединяется**: после 5 этажа руин.



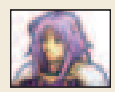
- **Имя**: Glen
- **Профессия**: Wyvern Lord
- **Когда присоединяется**: после 5 этажа руин.



- **Имя**: Valter
- **Профессия**: Wyvern Knight
- **Когда присоединяется**: после 7 этажа руин.



- **Имя**: Fado
- **Профессия**: General
- **Когда присоединяется**: после одного полного прохождения руин.



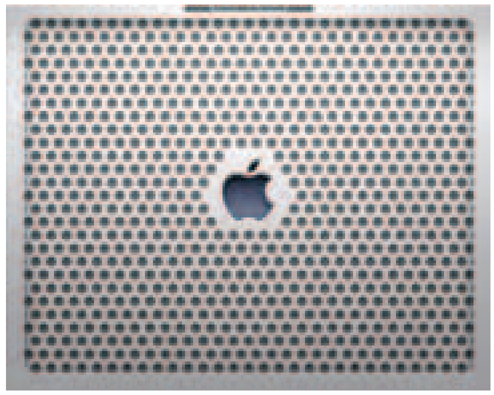
- **Имя**: Lyon
- **Профессия**: Necromancer
- **Когда присоединяется**: после трех полных прохождений руин. ■



ВОИТЕЛЬНИЦА ЭЙРИКА С ВОЛОСАМИ ЦВЕТА МОРЯ – НЕ ПРОСТО КРАСАВИЦА, НО И ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ.

## APPLE ВЫБИРАЕТ ПРОЦЕССОРЫ INTEL

**Похоже, вскоре Power PC придется именовать не иначе, как Power Console.**



Легендарные «Макинтоши» переходят на x86-архитектуру и станут, как и большинство ПК, использовать продукцию Intel. Объясняя столь резкий поворот, президент и основатель Apple Стив Джобс раскритиковал IBM за неспособность предоставить 3-гигагерцовые процессоры. Кроме того, бывшим поставщикам CPU досталось на орехи за высокое энергопотребление чипа G5, из-за чего на его основе невозможно было сделать приличные ноутбуки. Западные аналитики сходятся во мнении, что создатели «Маков» не смогли устоять перед анонсируемым мобильным процессором Yohan, который будет на треть быстрее и экономичнее существующих версий Pentium M (Dothan). Есть также гипотеза, что Intel предполагает с помощью операционной системы MacOs пошатнуть господство Microsoft и тем самым наказать софтверного гиганта за отказ от использования своих «камней» в Xbox 360. Тем временем, IBM, потерявшая около 3% от общего оборота, не слишком расстраивается и подкрепляет свой оптимизм весьма убедительными цифрами. Согласно приведенным данным, рынок игровых консолей к 2008 году вырастет почти в десять раз (с 3.5 млн. до 33.5 млн. единиц), а, как известно, в новых приставках от Microsoft, Sony и Nintendo будут стоять именно процессоры IBM. ■

## SHARP УЛУЧШИТ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЖК-МОНИТОРОВ

Хорошо известно, что наиболее слабым местом современных ЖК-мониторов является цветопередача. Один из лидеров в разработке матриц – компания Sharp – представила интересную технологию четырехцветной подсветки, которая обещает значительно улучшить правдоподобность картинки на плоскопанельных экранах. В излучающую конструкцию в дополнение к трем основным цветам (красному, зеленому и синему) с помощью специального фильтра был добавлен темно-красный спектр. Свой выбор «колора» представители Sharp объясняют большей чувствительностью человеческого глаза именно к этому диапазону длин волн (примерно 660 нм). Как сообщается, по сравнению с обычными жидкокристаллическими дисплеями, воспроизведение цвета у такой матрицы улучшается на 79%. Новая разработка появится в августе 2005 года в шести новых моделях телевизионных ЖК-панелей Sharp, начиная с диагонали 32 дюйма. ■



## ЗА ФИЗИКУ В ИГРАХ ОТВЕТИТ PHYSX

Избавить центральный процессор от сложных расчетов в играх (разрушение объектов, движение листьев на ветру и т.д.) призвана разработка компании Ageia Technologies – PhysX. «Первый в мире физический чип» будет функционировать параллельно с CPU и GPU по протоколу PCI Express 4X. Такая карта не потребует мощного блока питания – ей достаточно и 25 Вт. Создатели PhysX утверждают, что ресурсов их детища хватит для одновременной обработки десятков тысяч объектов, тогда как самые современные PC-компьютеры способны обсчитать «за раз» только 30-40. Один лишь факт, что «физические процессоры» поддержаны крупными производителями, в том числе и ASUS, заставляет присмотреться к новинке повнимательнее. В ряду партнеров компании Ageia Technologies находятся и игровые издательства, такие как Epic Games, SEGA и Ubisoft, кроме того, на данный момент известно, что ее новинка уже совместима с движком NovodeX, на базе которого разрабатывается игра Unreal 3. Цены на PhysX будут варьироваться от $100 до 400, от чего они будут зависеть – пока непонятно. ■



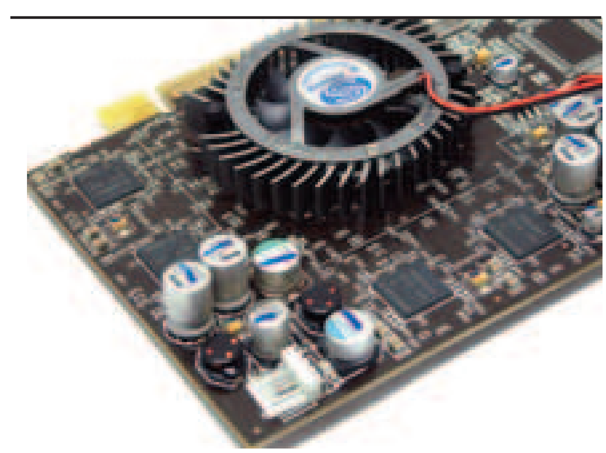
## КЛАВИАТУРНАЯ ПАНЕЛЬ ОТ SAITEK

Иной раз к клавиатуре приходится столь долго приноравливаться и так тщательно освобождать для нее пространство на столе, что в конце концов, остается одно желание – разломать ее об коленку. Совсем другое дело – игровой манипулятор Pro Gamer Command Pad от компании Saitek. Он имеет весьма скромные размеры, а в его конструкции предусмотрена удобная подставка, настраиваемая индивидуально под вашу руку. Клавиши девайса легко программируются, и в дальнейшем пользователю остается лишь выбрать необходимый профиль. Например, любители стрелялок от первого лица, скорее всего, зарезервируют традиционные A/W/D/S/. Во время ночных виртуальных «разборок» пригодится подсветка – кнопки Pro Gamer Command Pad мерцают голубым светом. Ориентировочная стоимость устройства – $40, а появление его в продаже ожидается осенью 2005 года.■



## 10 000 «ПОПУГАЕВ» ОТ НОВОГО ФЛАГМАНА ATI

Вслед за слухами о скором появлении графического чипа следующего поколения от NVIDIA (G70), началось оживление и в стане основных конкурентов. Видеокарту на основе чипа ATI R520 показали на выставке Computex, однако ее характеристики канадская компания предпочла не обнародовать. Как часто бывает в таких случаях, информация, не претендующая на абсолютную достоверность, появилась на страницах нескольких ведущих западных сайтов. Сообщается, в частности, что графический адаптер на базе R520 набирает более 10 тысяч баллов в тестовом пакете 3DMark05. Подобных результатов вполне достаточно, чтобы соперничать с двумя GeForce 6800 Ultra, объединенными в режиме SLI. И это совсем не потолок, учитывая возможность суммировать усилия парочки таких карт в CrossFire (аналог SLI). Напомним, кстати, что ядро R520 будет использоваться также и в новой игровой приставке от Microsoft – Xbox 360. ■





## ИГРОВАЯ БЕНЗОПИЛА ОТ NUBYTECH

На выставке E3 компания NubyTech продолжила ужасать добропорядочных пап и мам, представляющих себе, как их любимое чадо втихаря купит себе такой жуткий девайс. Ранее аналогичный контроллер, специально разработанный для игры Resident Evil 4, был совместим лишь с приставкой GameCube и успел вызвать массу откликов. В частности, NubyTech была вынуждена разработать специальную классификацию своих творений, одним из пунктов которой стала литера N, определяющая продукты, рекомендованные только для лиц старше 18 лет. А с близящимся релизом RE4 на PlayStation 2 компания решила покорить более широкий круг «лиц», предложив свой незабываемый гаджет и для владельцев этой консоли. Контроллер красного цвета оснащен десятью кнопками и несет в своем «чреве» специальный динамик, способный имитировать звуки работающей бензопилы и лязганье цепи. Если вы готовы ради любимого сериала пожертвовать толикой комфорта во время игры, то готовьте $60, Resident Evil 4 Controller PS2 должен поступить в продажу в конце лета. ■

## AGP И PCI EXPRESS НА ОДНОЙ ВИДЕОКАРТЕ

Попытки совместить устаревающий слот AGP и новый PCI Express становятся все более хитроумными. Мы уже писали о переходнике ATOP от Albatron, и вот в начале лета на выставке Computex отличилась компания MSI, представив «универсальную» видеокарту Radeon X800XL. Графический адаптер, разработанный тайваньскими Кулибиными, обладает как интерфейсом PCI Express, так и AGP, а переключение режимов работы осуществляется с помощью джампера. MSI можно только поаплодировать, ведь благодаря подобным устройствам, в разработке которых отступили от стандарта, переход на новую платформу для пользователя становится менее болезненным. О стоимости и технических характеристиках новинки никакой информации пока нет. ■




## ИДЕАЛЬНО ТОЧНЫЕ ВИБРАЦИИ

**Встречаем новую модификацию Driving Force.**

Для владельцев PlayStation 2, периодически испытывающих желание прокатиться с ветерком, компания Logitech предложила свой новый контроллер Logitech Driving Force EX. Благодаря специальной технологии формовки пластмассы под давлением газа, руль манипулятора состоит из единого, прочного блока, причем швы или соединения в нем отсутствуют. Как утверждает производитель, подобная цельность корпуса дает возможность почувствовать эффект обратной связи без каких-либо искажений. На ободе Logitech Driving Force EX имеются две резиновые накладки, которые полностью покрывают его наружную поверхность и обеспечивают надежный захват. В комплект, как обычно, входит и ножная панель с педалями газа и тормоза, а два дополнительных шифта традиционно приютились под рулевым колесом. Кроме того, на лицевой панели расположились все стандартные кнопки с DualShock и D-pad для доступа к меню и настройкам игры. Руль поступит в продажу в сентябре 2005 года по предполагаемой розничной цене $80. ■



## НОВАЯ FERRARI ОТ ACER

Сложно сказать, будут ли когда-нибудь называть автомобили в честь ноутбуков. Пока что все происходит наоборот. Компания Acer представила уже четвертую модель из своей «гоночной» линейки – Ferrari 4000. Стоит отметить приятные на глаз изменения в дизайне и современную начинку. Мобильный ПК построен на чипсете ATI Radeon Xpress 200P с процессором AMD Turion 64. Внимания заслуживают три момента в комплектации: видеоадаптер Mobility Radeon X700 с 128 Мбайт памяти, 1 Гбайт DDR333 ОЗУ с возможностью расширения до 2 Гбайт и широкая матрица 15.4" WSXGA + с разрешением 1680x1050 точек. Из остальных характеристик Acer Ferrari 4000 стоит выделить жесткий диск объемом 100 Гбайт, встроенный кардридер 5-в-1 (Memory Stick, Memory Stick Pro, MultiMediaCard, Secure Digital and xD-Picture Card), гигабитный Ethernet, Bluetooth, Acer InviLink 802.11b/g. Цена новинки пока остается неизвестной. ■



# ИГРА В ДОРОГЕ

**Идеально нарисованные пляжи FarCry никогда не заменят настоящего отдыха. Но перед тем как паковать чемоданы, многие из нас присматриваются к ноутбуку – один не может прожить без электронной почты, другой не хочет расставаться с Doom 3. В этом тесте мы попытались выяснить, на что способны мобильные ПК высшего ценового диапазона и как они справляются с современными играми.**

**Благодарности**

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям FosterGroup (т.(095)101-4747, http://www.www.portables.ru), а также российским представительствам компаний ASUS, MSI, Samsung и Prestigio.

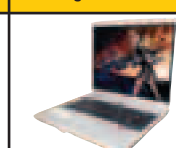
**Список тестируемого оборудования**

1. ASUS W2P00VB
2. HP Compaq NX9600
3. MSI Megabook M645
4. LG LM70-P555
5. Samsung X25
6. Prestigio Nobile 158W

## МОБИЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Разработанная корпорацией Intel технология Centrino для мобильных компьютеров появилась чуть более двух лет назад. В изначальной своей версии (Carmel) она содержала три ключевые особенности. Во-первых, в ноутбук должен был входить процессор из семейства Intel Pentium M на ядре Banias с кэш-памятью второго уровня объемом 1 Мбайт. Этот CPU создали на базе усовершенствованной архитектуры Pentium III. Он оказался столь быстрым и «холодным», что многие специалисты до сих пор искренне недоумевают, зачем Intel потребовалось фактически заново разрабатывать архитектуру NetBurst для настольного сегмента. Вторым элементом Centrino стал специальный чипсет, представленный на тот момент двумя разновидностями системной логики – i855PM и i855GM (с интегрированной графикой). Чуть позже к ним добавился i855GME, который уже поддерживал память DDR333. Наконец, последним звеном технологии являлся модуль беспроводной связи Wi-Fi стандарта 802.11b. Год назад Centrino (Carmel) несколько омолодили – вышло второе поколение процессоров Pentium M, на этот раз с ядром Dothan. Чип сделали по 90 нм технологии и оснастили двумя мегабайтами кэш-памяти второго уровня. Все это время росли и тактовые частоты, достигнув к 2005 году значения 2.13 ГГц (у Pentium M с индексом 770). В линейке Intel существуют и специальные версии с низким энергопотреблением и тепловыделением – LV (Low Voltage) до 1.5 ГГц и ULV (Ultra Low Voltage) до 1.2 ГГц, но их используют довольно редко. Совсем другое дело – линейка Celeron M. От своих «старших товарищей» эти CPU отличаются вдвое меньшим объемом кэша (512 Кбайт для Banias и 1 Мбайт для Dothan), а также отсутствием функций энергосбережения. Наличие такого процессора автоматически лишает ноутбук «звания» Centrino, однако во многих случаях позволяет существенно сэкономить при покупке. У ноутбука снижается время автономной работы, а вот производительность практически не меняется, к тому же у пользователя остается возможность для апгрейда. Надо заметить, что одной из характерных особенностей «полноценного» Pentium M является его спо-

**Технические характеристики**

| | ASUS W2P00VB | HP Compaq NX9600 | LG LM70-P555 | MSI Megabook M645 | Samsung X25 | Prestigio Nobile 158W |
|---|---|---|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |  |  |
| Процессор, ГГц: | Intel Pentium M 770 (Dothan), 2.13 | Intel Pentium 4 550, 3.4 (Prescott) | Intel Pentium M 760 (Dothan), 2.0 | Intel Pentium M 730 (Dothan), 1.6 | Intel Pentium M 750 (Dothan), 1.86 | Intel Pentium M 735, 1.6 (Dothan) |
| Частота шины, МГц: | 533 | 800 | 533 | 533 | 533 | 400 |
| Память, Мбайт: | DDR2, 1024 | DDR2, 512 | DDR2, 512 | DDR, 512 | DDR2, 512 | DDR, 512 |
| Видеоплата, Мбайт: | ATI Mobility Radeon X700, 128 | ATI Mobility Radeon X300, 64 | ATI Mobility Radeon X600, 128 | NVIDIA GeForce Go 6600, 128 | ATI Mobility Radeon X600, 128 | ATI Mobility Radeon 9700, 128 |
| Объем HDD, Гбайт: | 80 | 80 | 80 | 40 | 80 | 40 |
| Скорость вращения HDD, об/мин: | 5400 | 5400 | 5400 | 5400 | 5400 | 5400 |
| Дисководы: | DVD-RW, 4 in 1 Card-reader MS/MMC/SD/XD | DVD/CD-RW, 6 in 1 Card-reader MS/MS Pro/MMC/SD/XD/SM | DVD-RW, 4 in 1 Card-reader MS/MMC/SD/XD | DVD-RW, 4 in 1 Card-reader MS/MMC/SD/XD | DVD-RW, 4 in 1 Card-reader MS/MMC/SD/XD | DVD-RW, 4 in 1 Card-reader MS/MMC/SD/XD |
| Матрица, дюйм: | 17.1", 16:10 | 17", 16:10 | 15.1", 4:3 | 15.4", 16:10 | 15.1", 4:3 | 15.4", 16:10 |
| Разрешение, пикселей: | 1680x1050 | 1440x900 | 1400x1050 | 1280x800 | 1400x1050 | 1920x1200 |
| Средства коммуникации: | Wi-Fi, IrDA, LAN 10/100/1000, модем, Bluetooth | Wi-Fi, LAN 10/100/1000, модем | Wi-Fi, LAN 10/100/1000, модем | Wi-Fi, IrDA, LAN 10/100/1000, модем, Bluetooth | Wi-Fi, LAN 10/100/1000, модем, Bluetooth | Wi-Fi, IrDA, LAN 10/100/1000, модем, Bluetooth |
| Разъемы: | 4xUSB 2.0, FireWire (IEEE1394b), S-Video, VGA, Audio, PC Card Type I/II, AV-In, S/PDIF, TV-Out | 4xUSB 2.0, FireWire (IEEE1394b), S-Video, VGA, Audio, PC Card Type I/II, Port Replicator, hp usb digital drive | 3xUSB 2.0, FireWire (IEEE1394a), S-Video, VGA, Audio, PC Card Type I/II, S/PDIF | 4xUSB 2.0, FireWire, S-Video, VGA, Audio, PC Card Type I/II, S/PDIF | 3xUSB 2.0, FireWire (IEEE1394a), S-Video, VGA, Audio, PC Card Type I/II, SPDIF | 3xUSB 2.0, FireWire (IEEE1394b), S-Video, VGA, Audio, PC Card Type I/II, S/PDIF, COM |
| Размеры, мм: | 395x293x28 | 398x283x50.5 | 327x272x24.4 | 355X255X30 | 330x274.5x31.3 | 360x273x29.5 |
| Вес, кг: | 3.2 | 4.2 | 2.3 | 2.6 | 2.3 | 3.15 |
| Емкость батареи, мА/ч: | 4800 | 6600 | 4800 | 4800 | 4800 | 4000 |
| Дополнительно: | аудиосистема с мини-сабвуфером, пульт ДУ, ТВ-тюнер | цифровой отдел клавиатуры | | пульт ДУ | | аудиосистема с 4-ю динамиками, web-камера |










собность снижать тактовую частоту в зависимости от нагрузки (Enhanced Intel SpeedStep). Помимо этого, в угоду меньшему энергопотреблению в технологии Centrino применяются такие решения, как совмещение и предупреждение операций для сокращения времени исполнения команд, специальная кэш-память, выделение служебных функций, система распределения питания (Advanced Power Management) и другие. Благодаря всем этим процедурам, продолжительность автономной работы ноутбука значительно повышается.

### Sonoma

Как и первое поколение Centrino, платформа Sonoma, появившаяся в этом году, состоит из трех обязательных компонентов – процессора Pentium M, системной логики и беспроводного адаптера. Согласно тенденциям из мира «больших компьютеров», линейка чипсетов теперь построена на архитектуре PCI Express и называется Mobile 915 Express.

Пожалуй, главное реальное отличие новой платформы на данный момент состоит в том, что наряду с обычной памятью DDR, Sonoma поддерживает и DDR2 400/533 МГц, причем в двухканальном режиме. Если говорить о встроенном видеоадаптере GMA 900, то его производительность значительно выше, чем у предшествующего ему i855GME (практически в два раза). Он умеет работать с DirectX 9.0 и может даже справиться с FarCry и Doom 3, хотя и на самых минимальных настройках. Чипсет Mobile 915 Express поддерживает звук высокой четкости High-Definition Audio (HDA), который выводится на 7.1-акустических каналов. Разумеется, мало кто будет носить с собой столько колонок, но для подключения наушников (при качественной разводке) и домашнего использования это весьма актуально. Беспроводной адаптер в технологии Sonoma поддерживает стандарты 802.11b и 802.11g (2.4 ГГц) и 802.11a (5.2 ГГц), однако в России диапазон частот 5.2 ГГц является закрытым, поэтому пользы от «a» никакой. В новой платформе Intel есть и другие спецификации, например, служебный экран для вывода различной полезной информации о состоянии компьютера, но это расширение применяется производителями ноутбуков не во всех случаях.

### А дальше что?

В начале 2006 года появится третья версия Centrino под названием Napa. Эта платформа получит мобильный двухъядерный процессор Yohan, выполненный по 65-нанометровой технологии. Системная логика будет носить кодовое имя Calistoga, а беспроводной адаптер – Golan. В Intel обещают, что новый CPU будет на треть экономичнее и быстрее.

## МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

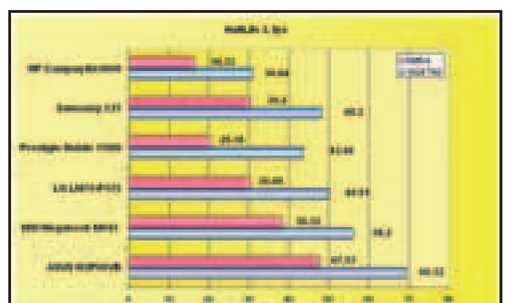
Компьютеры оценивались, в первую очередь, исходя из производительности в играх, поэтому основными «экзаменаторами» стали Unreal Tournament 2004, FarCry (версия 1.3), Doom 3 и Half-Life 2 (были установлены все последние обновления). Тестирование каждой модели состояло из двух этапов: суть первого – посмотреть работу при максимальной детализации и разрешении 1024x768, чтобы выявить разницу в производительности между устройствами на вполне «играбельном» уровне.

На втором этапе разрешение выбиралось «родное» (Native), исходя из параметров матрицы каждого конкретного ноутбука. К сожалению, в обоих случаях включение антиалайсинга и анизотропии приводило к резкому падению fps, поэтому нам пришлось обойтись без полноэкранного сглаживания и AF.

Демо-ролики для Doom 3 и Half-Life 2 были записаны на втором уровне и d3c17 соответственно. При исследовании производительности в тестовых пакетах от Futuremark (3DMark 2001SE и 03) все настройки выставлялись по умолчанию.

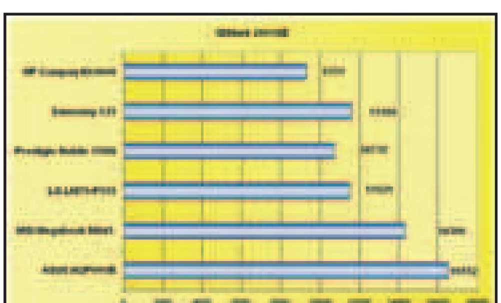
## ASUS W2P00VB

Ноутбук от ASUS позиционируется производителем как мультимедиа-центр, поэтому оснащен он соответствующим образом: на борту есть TV-тюнер, хорошая звуковая подсистема и качественный дисплей. Внешний вид у компьютера довольно симпатичный: строгий серебристо-черный дизайн корпуса, являющийся визитной карточкой этого производителя, выглядит очень стильно. Размер широкоформатного экрана по диагонали составляет 17 дюймов, а родное разрешение для него целых 1680x1050 точек. На LCD-панель нанесено глянцевое покрытие, и в солнечный день зачастую видно не изображение,



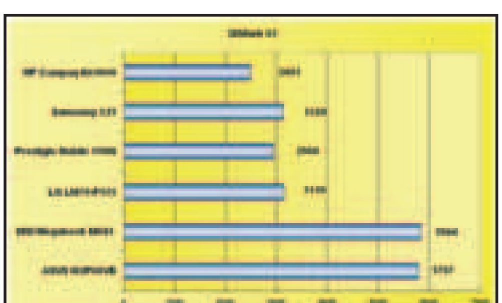
**Half-Life 2**

При разрешении 1024x768 в Half-Life 2 можно гонять без проблем почти на всех ноутбуках.



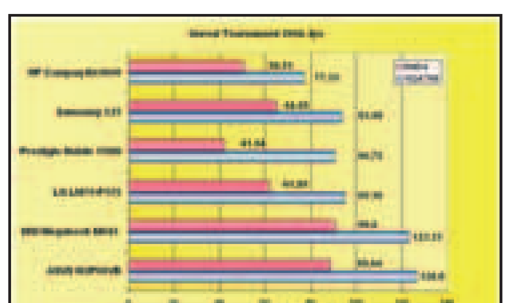
**3DMark 2001SE**

Подавляющее превосходство ASUS W2P00VB и его видеоадаптера ATI Mobility Radeon X700.



**3DMark 03**

Ноутбук от MSI с видеокартой от NVIDIA идет вровень с сильнейшим представителем из стана ATI – ASUS W2P00VB.



**UT2004**

Эта уже довольно старая, но еще очень популярная игра сможет доставить удовольствие на любом из протестированных нами ноутбуков.

test_lab /test_lab@gameland.ru/

**MSI Megabook M645**
★★★★★
$1750




**Samsung X25**
★★★★
$2430



**Prestigio Nobile 158W**
★★★★
$1670



а собственный портрет. Однако несомненными плюсами подобной матрицы являются широчайшие углы обзора и потрясающая яркость. Для столь большого дисплея вес 3.2 кг представляется нам достаточно умеренным, но часто носить с собой такой «центр удовольствий» будет неудобно.

Из других особенностей можно отметить дисковод для оптических дисков, который имеет щелевую загрузку носителя. Также выделим грамотное расположение USB портов по бокам – не требуется «вслепую» нащупывать разъемы. Однако довольно серьезные габариты, на наш взгляд, легко позволяли оставить стандартную раскладку, да еще и добавить цифровую клавиатуру.

Система построена на мобильном процессоре 2.13 ГГц с шиной 533 МГц и оснащена видеокартой ATI Radeon X700. Естественно, такая конфигурация не могла обойтись без быстрой DDR2 памяти, причем достаточно большого объема, который тут равен целых 1 Гбайт.

Результаты в тестовых приложениях ноутбук показал отличные, выигрывая практически во всех тестах, но за такой мощный компьютер приходится платить – устройство стоит порядочную сумму.

## HP COMPAQ NX9600

Размеры и вес этого ноутбука производят впечатление – 17-дюймовый экран, длина корпуса почти 40 сантиметров, а масса более 4 кг! Массивные формы корпуса (толщина свыше 5 см) сразу же подавляют желание часто транспортировать лэптоп. Для закрывания/открывания крышки придумана не очень удобная конструкция – два металлических крючка, с которыми сложно управиться одной рукой. Здесь, в отличие от модели ASUS W2P00VB (как, впрочем, и от остальных участников), мы видим на клавиатуре дополнительный цифровой блок справа, что может понравиться геймерам. Ряд функциональных клавиш немного урезан, но остальная раскладка полная и удобная. Из дополнительных кнопок присутствуют всего две – активизация работы Wi-Fi-адаптера и включение/выключение звука, хотя свободного места на корпусе достаточно.

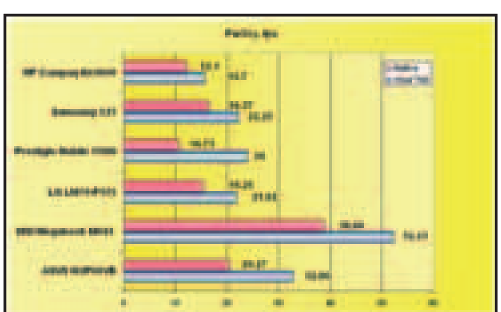
Порты USB располагаются равномерно: три по бокам, а еще один – сзади, поэтому при подключении дополнительных устройств серьезных неудобств возникнуть не должно. Эта модель построена на обычном Intel Pentium 4 3.4 ГГц. Как результат, в процессе работы днище корпуса значительно нагревается, и держать ноутбук на коленках весьма некомфортно. Оптический привод умеет записывать обычные CD-R носители и читать DVD. Разработчики уделили особое внимание звуковой подсистеме – встроенные динамики производства JBL звучат весьма неплохо. После проведения тестов стало ясно, что данная модель подходит далеко не для всех игр «благодаря» относительно слабой видеокарте ATI Radeon X300. Тем не менее, NX9600 сможет великолепно обеспечить просмотр видеофильмов и прослушивание музыки, чему способствует широкий экран и качественная акустика, а также исполнение большинства функций домашнего или офисного компьютера.

## LG LM70-P555

Сравнительно небольшая модель от LG выглядит приятно и стильно – ноутбук выполнен в серебристых тонах с окантовкой по бокам, имеет толщину менее трех сантиметров и весит чуть более двух килограмм. Построен 555-й на мобильном процессоре от Intel с частотой 2 ГГц. Дисплей с диагональю в 15" и соотношением сторон 4:3 отличается неплохой яркостью и контрастностью, а вот его углы обзора весьма невелики. Кроме того, проблема с цветопередачей, по сравнению с широкоэкранными матрицами, здесь гораздо серьезнее – при выводе белого фона экран заметно отливает в синеву. Использовать для работы с цветом такой ноутбук не получится. Конечно, хорошо, что размеры корпуса малы, но, видимо, из-за этого производитель не стал устанавливать дополнительные клавиши «горячего» запуска программ (присутствует лишь управление громкостью звука). Если же обратиться к клавиатуре, то здесь все прекрасно, немного сокращенный ряд функциональных кнопок не мешает комфортной работе с любыми приложениями. Обладателям же мышей PS/2 понравится наличие соответствующего порта, что сейчас встретишь не часто.

В комплекте с системой идет достаточно много программ, предназначенных для разных областей деятельности – антивирус, софт для записи дисков и набор фирменного ПО, при подключении к интернету автоматически обновляющего изменившиеся компоненты.

Во время тестирования корпус значительно нагревался, и держать его на коленях было неприятно, к тому же в этом случае закрывалось единственное вентиляционное отверстие кулера. Звуковая подсистема у данной модели весьма слабенькая, что особенно досадно в играх – все слишком тихо и совсем без «басов». В качестве графической подсистемы на борту установлена видеокарта ATI Radeon X600 (128 Мбайт), позволяющая ноутбуку держаться на высоте в современных шутерах. По результатам тестов этот компьютер попал в «золотую серединку» практически во всех приложениях.



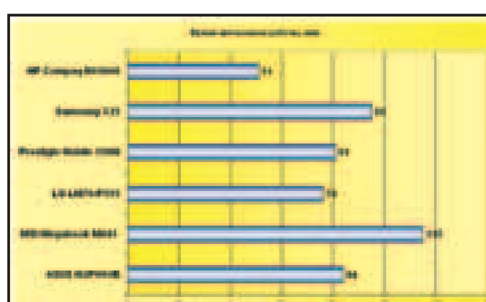
**FarCry**

Поклонникам FarCry придется либо покупать MSI Megabook M645, либо уменьшать уровень детализации и разрешение.



**Doom 3**

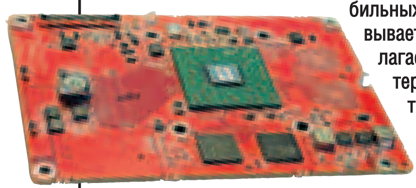
Любителям этой игры надо все рассчитать: лишь у MSI и ASUS приличные fps на 1024x768, а для остальных ноутбуков разрешение придется снижать.



**Время работы**

Двукратный разрыв между лидером и аутсайдером. Стоит над этим задуматься, если есть желание играть в дороге.

## MXM и AXIOM



NVIDIA MXM. Эта технология, только лишь появляющаяся в некоторых ноутбуках на базе платформы Sonoma, в перспективе позволит модернизировать графическую подсистему мобильных компьютеров. Сокращенное название MXM расшифровывается как Mobile PCI Express Module. Расширение предполагает единый интерфейс для подключения видеокарт к материнской плате при помощи универсальных разъемов, которые в зависимости от тепловыделения существуют трех типов (MXM-I,II,III). Подобные модули графических плат можно будет сменить, не разбирая корпус.

ATI AXIOM. Аналогичная разработка от основного конкурента. У ATI она называется Advanced eXpress I/O Module. Интересно и то, что MXM и AXIOM являются абсолютно несовместимыми.

## MSI MEGABOOK M645

Внешне более строгая и угловатая модель, нежели LG LM70-P555, хотя в расцветке корпуса доминирует тот же серебристый цвет и некоторые детали оформления перекликаются друг с другом. Клавиатура здесь серого цвета, а буквы, нанесенные на клавиши, видны как в полумраке, так и при ярком солнце. Сами кнопки приятны на ощупь и удобны по своим размерам. Управление курсором происходит посредством touchpad'а, к которому не сразу привыкаешь из-за его сравнительно малых размеров.

Экран с диагональю 15.4» является широкоформатным и обладает разрешением 1280x800. Углы обзора достаточно небольшие, однако цветопередача матрицы и уровень черного вполне приемлемы, и полутона в затемненных участках игровых сцен хорошо различимы.

Несмотря на Pentium M начального уровня с частотой 1.6 ГГц, система заняла первое место в двух тестах среди всех представленных моделей. Секрет кроется в графической плате – здесь установлен мобильный вариант NVIDIA 6600. Обратная сторона такой производительности – нагрев. Корпус ноутбука чересчур теплый даже при использовании офисных приложений. Работать, держа его на коленях, можно, но ощущения при этом не самые приятные.

Уровень громкости динамиков не слишком высок, но качество звука на порядок выше, чем у LG LM70-P555 или Samsung X25 – здесь он более чистый и сбалансированный. Audio-разъемы расположены не сбоку, а на фронтальном торце – решение достаточно спорное, но в некоторых случаях это действительно удобно. Интересно, что в качестве заглушки для слота PC-Card выступает пульт дистанционного управления, который значительно функциональней, чем у ASUS W2P00VB. В комплекте имеется также фирменное программное обеспечение MSI LiveUpdate, предназначенное для автоматического обновления приложений, прошивок и БИОСа.

## SAMSUNG X25

Ноутбук имеет стильный серебристый корпус с темной окантовкой. Несмотря на схожие массогабаритные параметры с LG LM70-P555, компьютер от Samsung выглядит несколько изящней за счет скругленных углов. На борту X25 установлен мобильный процессор от Intel с частотой 1.86 ГГц, причем вентиляционные отверстия снизу отсутствуют (есть лишь одно, сбоку). К сожалению, нижняя часть корпуса нагревается слишком сильно, что делает этот ПК не лучшим выбором для любителей расположить ноутбук на коленях (например, в самолете). Клавиатура имеет практически полную раскладку, неудобно только, что рядом со стрелками находятся еще две управляющие кнопки, которые легко задеть при активной игре. Одна из четырех «горячих» клавиш – программируемая (по умолчанию она настроена на открытие калькулятора), а остальные три предназначены для запуска почтовой программы, активации Wi-Fi и управления звуком. Уровень заряда батарей можно узнать одним нажатием – при помощи двух функциональных кнопок клавиатуры, что во многих ситуациях весьма кстати. Кроме аналоговых аудиовыходов, имеется также и цифровой S/PDIF. Мелодичность встроенных колонок сложно назвать превосходной, а самой интересной особенностью ноутбука в этом аспекте является функция 3D-звука, которая действительно придает некоторый объем аудио-эффектам в играх.

На корпусе присутствуют три порта USB, расположенные по бокам, а также IEEE1394 (FireWire разъем типа A) и четырехформатный кардридер, который умеет читать практически все современные стандарты карт, за исключением Compact Flash.

Кстати, заявленные производителем 4-5 часов автономной работы явно рассчитаны на какие-то идеальные условия. В игровом тесте заряда аккумулятора хватило всего лишь на 96 минут, что, впрочем, не помешало этому ноутбуку занять второе место в данной номинации.

## PRESTIGIO NOBILE 158W

Внешний вид компьютера достаточно привлекателен: нечто среднее между деловым и молодежным стилем, цвет – серый металлик, кнопки и поле тачпэда обрамлены изящной хромированной рамкой. Стоит отметить, что открывать крышку одной рукой не слишком удобно, она при этом слегка перекашивается. Широкоформатный экран имеет большое разрешение (1920x1200) и вполне приличные углы обзора. Платформа ноутбука построена на предыдущей версии Centrino с использованием чипсета Intel 855PM. В системе установлены процессор Intel Pentium M 1.6 ГГц и видеоплата ATI Mobility Radeon 9700. Бывший флагман мобильной графической линейки ATI держался молодцом среди новичков и занял третье место в FarCry и Doom 3 (при разрешении 1024x768).

Клавиатура Nobile 158W фактически не урезана, однако клавиши управления несколько меньше по размеру, чем стандартные. Есть также три аппаратные кнопки быстрого доступа к часто используемым функциям: включение/выключение Wi-Fi, запуск браузера Интернет и почтовой программы. Интересным бонусом является наличие веб-камеры, встроенной в крышку корпуса, она может быть полезна в сетевых битвах.

На корпусе по бокам присутствуют также три порта USB. Наличие COM-порта стоит отметить отдельно – этот устаревший разъем широко используется в промышленной, телевизионной и других видах аппаратуры. Необходим он и для ремонта (прошивки) большинства сотовых телефонов. Учитывая, что переходники USB-COM чаще всего работают некорректно, данная модель, совмещающая в себе столь редкую по нынешним временам функциональность с достаточно производительной видеокартой, наверняка сможет заинтересовать целый ряд специалистов, «поигрывающих» на досуге. В комплектации Prestigio Nobile самым приятным элементом является сумка, она весьма удобна.

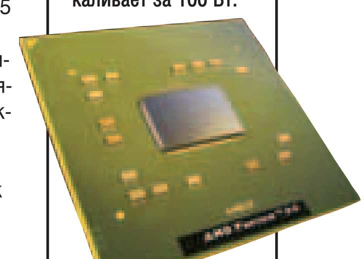
## ВЫВОДЫ

Две модели – от MSI и ASUS – значительно опередили остальных участников по результатам тестов. Причем интересно, что первый «тайванец» сумел победить в двух игровых номинациях, хотя и был оснащен весьма скромной моделью процессора. Отдельно стоит отметить южнокорейскую парочку – LG LM70-P555 и Samsung X25. Несмотря на скромные достижения в тестовых приложениях, дизайн и компактность этих ноутбуков в ряде случаев могут стать решающими факторами при покупке.

Тем не менее, мы присуждаем награду «Выбор Редакции» ASUS W2P00VB как самому производительному и интересному мобильному ПК в тесте, а «Лучшая покупка» достается MSI Megabook M645, который мало того, что оказался весьма быстрым, но и продемонстрировал самое длительное время автономной работы. ■

## Конкуренты Pentium M

Если в сфере настольных компьютеров наблюдается расхождение во мнениях относительно преимуществ той или иной платформы, то для мобильных ПК процессоры фирмы Intel являются практически безальтернативным вариантом. В последние полгода AMD грозится навязать серьезную конкуренцию с помощью своего нового Turion'а, но пока наполеоновские планы этой компании не вызывают столь же сильного энтузиазма у производителей лэптопов. Что касается VIA и Transmeta, то эти изготовители CPU пожинают самые дешевые плоды в секторе Low-End'а, да и то пока не слишком удачно. Возможно, стоит присмотреться к новому процессору VIA – C7-M, который появится осенью. Производитель обещает, что средняя потребляемая мощность самой топовой модели с частотой 2.0 ГГц составит 4 Вт, при простое – 100 мВт и максимальная – до 20 Вт. Для сравнения, у Pentium M этот параметр колеблется в районе 25-30 Вт, у AMD Turion – 25-35 Вт, а у настольных процессоров Intel зашкаливает за 100 Вт.



Выпуск подготовили:
Ника Орехова
delete@otaku.ru

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



**Спросили, зачем вообще про такое старье писать. Как же! Одному из лучших фильмов студии Кацухиро Отомо (Akira, Robot Carnival) нынче десять лет, а смотрится он, будто только вчера со станка. Все потому, что хорошего кино много не бывает.**

# Воспоминания о будущем

■ **Воспоминания о будущем (Memories)** ■ **Кодзи Моримото, Тенсай Окамура, Кацухиро Отомо, 1995** ■ **Издатель: MC Entertainment** ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★

Даже если это хорошее кино, как «Воспоминания», состоит из трех короткометражек. И удивительно, что, казалось бы, три новеллы (Magnetic Rose, Stink Bomb, Cannon Fodder), разнящиеся не только сюжетно, но и графически, снятые тремя разными режиссерами, могут быть связаны чем-то в единое целое. Тем не менее.

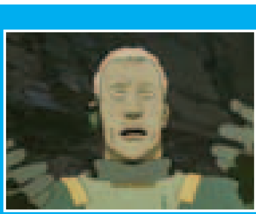
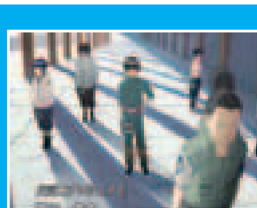
История первая, Magnetic Rose. 2092 год, команда межпланетного мусороуборщика получает сигнал SOS из аномальной зоны межзвездного пространства. Два члена экипажа высаживаются на борт заброшенной станции, чтобы, обнаружив источник сигнала, основательно побеспокоить дух давно умершей оперной дивы. Дамы-розы, сделавшей это печальное место своим последним пристанищем и прибежищем для своих воспоминаний о блестящем прошлом. В труху рассыпающиеся тяжелые портьеры и громоздкие платья и прочие вещественные доказательства былой роскоши и величия не дадут попавшим в ловушку космонавтам увернуться от воспоминаний

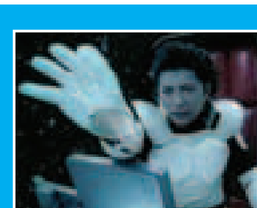
## ЧЕ? БИТЫ?




MC Entertainment продолжает выпуск российского издания аниме-сериала «Чобиты», созданного по популярной манге от арт-группы CLAMP (X, Tokyo Babylon, Cardcaptor Sakura). Романтический сериал прошел на японском телевидении три года назад, и мы подробно рассказали о нем в далеком 138-ом номере журнала. В милых приключениях Чии каждый найдет что-то для себя: одному приглянутся трогательные девчушки и романтическая линия, другого прельстит научно-фантастический сюжет, третьему придется по душе здоровая доза здорового юмора. В продажу уже поступило два первых диска, и на каждом записано по шесть эпизодов. Третий DVD выходит 23 июня, последний – в июле.

## АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете официальный российский трейлер фильма «Воспоминания о будущем»; свежий опенинг телесериала Naruto; клип No Need for Miaka, смонтированный из сцен телесериала Mysterious Play (Fushigi Yuugi); музыкальный клип известнейшего рок-исполнителя Гакта на композицию Metamorphoze, которая звучит в опенинге полнометражного фильма Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation.







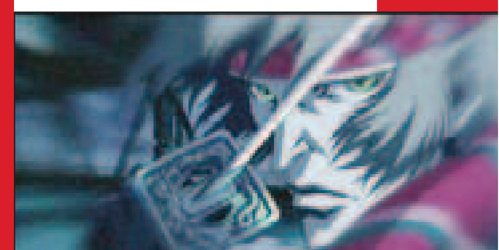
ЗАРЯЖАЙ! ПЛИ! ГЕРОИ CANNON FODDER ВСЮ ЖИЗНЬ ЧИСТЯТ ПУШКИ, ПОДВОЗЯТ СНАРЯДЫ И СТРЕЛЯЮТ В НЕВЕДОМОГО ВРАГА.

женщины, некогда обиженной своим возлюбленным. Самые сладкие и самые ужасные мороки, какие только могут привидеться, доведут до неминуемой гибели и латиноамериканского раздолбая Мигеля, и серьезного семейного немца Хайнца. Пусть вас не смутит то, что действие «Магнитной розы» (здесь теряется игра слова magnetic, означающего и «магнитный», и «магнетический») происходит в конце 21-го века, – переносясь в космическое будущее, по большому счету оказываешься в прошлом – в детстве, когда зачитывался научной фантастикой авторства Азимова, Саймака или Хайнлайна. Блестящий сценарий не прославившегося тогда еще своей чудесной режиссурой Сатоси Кона на основе манги Кацухиро Отомо, сюжет и атмосфера повествования, постоянно держащие зрителя в напряжении, – все это выполнено в лучших традициях классической НФ.

История вторая, Stink Bomb. Наши дни. Самый заурядный молодой человек Нобуо Танака – младший научный сотрудник в каком-то НИИ, болен гриппом. Довольно распространенное явление в холодное время года. Но не каждому молодому человеку удается в момент сделаться абсолютно незаурядным: не со зла, но по глупости, в надежде исцелиться, незадачливый лаборант съедает очень важную экспериментальную пилюлю. Не обычную таблетку, а очень даже секретное химическое оружие, поражающим фактором которого является, вы не поверите, смертельно опасное зловоние. Оно сражает наповал весь персонал института, а дальше – больше. Люди, птицы и звери валятся вокруг замертво, источник бедствия неясен даже лишенному обоняния больному Танаке, и он совсем не чует, чем, простите за банальный каламбур, пахнет вся эта история. Наш герой, недоумевая, на велосипеде катится в сторону Токио, невольно уничтожает все на своем пути, а японские и американские ВС отправляют ему навстречу «всю королевскую конницу и всю королевскую рать». Но даже та «не может Шалтая собрать». Нелепая «милитари»-комедия «Бомба-вонючка», в которой не верится даже в падающих замертво людей (настолько абсурдно выглядит вся эта история), могла бы быть забавной, не будь она такой грустной. И все же в сопровождении бодрого звукового ряда в исполнении Йоко Канно все вертится, взрывается, бабахает с оглу-

## Super ShortNews Turbo DX Edition

От измученного годами цикла полнометражных фильмов, телесериалов и мультэпопей под общим названием «Горец» весной следующего года отпочкуется аниме-полнометражка длиной восемь десятков минут. Режиссер – Йосиаки Кавадзири (Ninja Scroll, Vampire Hunter D: Bloodlust), аниматоры и продюсеры – все американцы, сценарист – Давид Абрамович, талантливый сочинитель сюжета для шести сезонов телесериала «Горец». На этот раз мистер Абрамович придумал историю о мальчике Колине МакЛауде, который в компании привидения по имени Амерган разыскивает злодея Марка Октавия. У них, понимаете ли, тысячелетняя вражда.



11 июня в Токио народ смущали тридцать шесть красавиц, наряженные в соблазнительные костюмы служанок из новенькой романтической телекомедии He is my Master. Таким образом студия Gainax привлекает внимание к первому DVD сериала, – диск вышел в Японии ровно за день до массового нашествия горничных на Акихабару. Девушки с удовольствием раздавали бесполезные рекламные материалы всем желающим.




Трогательное аниме Fushigi Yuugi (Mysterious Play) было снято аж в 1996 году, но дело его живет. История любви, созданная мангакой Ватасе Юу, оказалась настолько популярной, что в позапрошлом

**Super ShortNews Turbo EX Edition**

году художница взялась за продолжение – Fushigi Yuugi Genbu Kaiden. Как следует из названия, жизнеописание Миаки, Тамахоме и компании завершено; новая героиня – жрица Генбу. Многообещающая манга была незамедлительно лицензирована в США, а на родине госпожи Юу уже слабали игру Fushigi Yuugi Genbu Kaiden: Kagami no Fujo. Скрестим пальцы на удачу: о продолжении анимационной версии Fushigi Yuugi мы мечтали все эти долгие годы.



▸ В Ханчжоу завершился первый интернациональный фестиваль анимации. Продюсеры и ритейлеры Поднебесной стоят на ушах: в стране растет спрос на мультфильмы, а снимать их некому. Бешеные бабки проходят мимо! Правительство, в свою очередь, обещает поддержать рабочих и запретить показ американской и японской анимации на национальном телевидении (хотя уже сейчас на каждые две серии зарубежных мультфильмов китайские телеканалы обязаны показать три серии местной продукции). Самый масштабный проект индустрии в этом году – полнометражная адаптация «Путешествия на Запад» с бюджетом в восемь миллионов долларов США. На картину возлагаются огромные надежды: она должна вывести китайскую анимацию на мировой уровень.



ВАМ КАКУЮ ПИЛЮЛЮ – КРАСНУЮ ИЛИ СИНЮЮ? КТО ПРИМЕТ КРАСНУЮ, СТАНОВИТСЯ «БОМБОЙ-ВОНЮЧКОЙ» И УНИЧТОЖАЕТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО. ВОТ ТАКАЯ ГРУСТНАЯ ИСТОРИЯ.

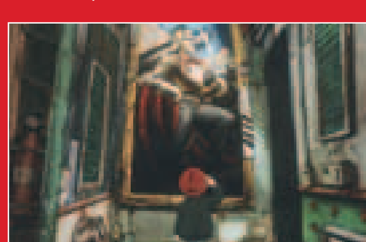








шительным треском с такой дивной непосредственностью, что не смеяться до слез невозможно. Наверное, этот фильм вложен между первым и третьим именно затем, чтобы зритель опрометчиво расслабился перед заключительной частью.
История третья, Cannon Fodder. Предположим, альтернативная реальность. Все как у нормальных людей – раннее утро, завтрак, телевизор бормочет, закипает чайник, родители на работу, сын в школу, вечером ужин, почистить зубы и в постель – самый обычный день. Но в городке этом, стилизованном под европейский, вы не увидите черепичных крыш или островерхих башен, стремящихся в небо. Потому что на каждой крыше в городе стоит пушка. Каждый работоспособный мужчина приписан к одной из них. Каждая работоспособная женщина на оружейном заводе от звонка до звонка производит все необходимое для выстрелов. Каждый ребенок обязан изучать баллистику со школьной скамьи. Потому что это – пушечный город. И батареи его ведут ежедневный огонь по невидимому и далекому врагу с таким безнадежным упорством, что невольно задаешься вопросом... А задаются ли этим вопросом они? «По кому мы стреляем, папа?» – спрашивает любознательный мальчик. «Узнаешь, когда вырастешь», – отмахивается



апатичный «заряжальщик» почетной пушки №17, самой большой из пушек, из которой стреляет САМ – важный круглолицый генерал, на которого так хочет походить пытливый сын. Ох уж эти дети. Антиутопия, классическая, что твои оруэловские «1984». Все для пушек и ради пушек, и каждой пушке по пушечному мясу. В глазах «мяса» нет желания бунтов и революций, не бывает искры. Только тупая поволока усталости да разве что инстинктивное беспокойство за себя самого, если обронил шлем-намордник перед выстрелом, – жахнет ведь так, что мало не покажется. А у тебя семья, ребенок, телевизор бормочет и закипает чайник. Как у нормальных людей. Под руководством Кацухиро Отомо (Akira, Steamboy), «папы аниме», как говорят про него западные критики, снят один из лучших фильмов, который вышел на DVD под названием «Воспоминания о будущем». Теперь вам будет что вспомнить. ■

# Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск с аниме «Чобиты». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 августа.

## Вопрос:

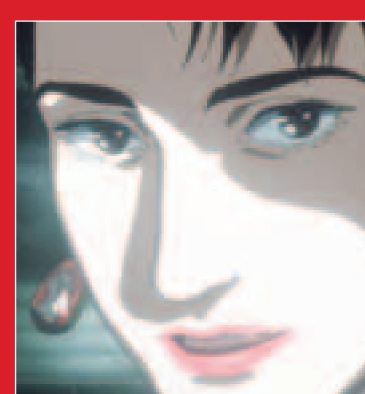
Какая фамилия является самой распространенной в Японии?
1. Танака
2. Окамура
3. Сато

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).E-mail: banzai@gameland.ru




## Очередной Победитель!

DVD с аниме «Рубаки» получает Андреев Денис из Белгорода. Сестра Лины Инверс по молодости подрабатывала официанткой.



## Hellsing

■ **Режиссер:** Ясунори Урата, 2001 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Американское издательство Geneon Entertainment решило перетрясти свою коллекцию аниме да выпустить лучшее, что найдется, в подборке Signature Series в уцененном варианте – по десять-двадцать долларов за диск. Одной из первых жертв таких реформ стал Hellsing – аниме, пользующееся непреходящей популярностью как на Западе, так и в России. Анимационная версия истории о вампире Алукарде, девственнице Виктории и сотнях полицейских-зомби была с прохладцей принята фанатами манги, а широкие массы сериал боготворят: до сих пор каждое десятое приходящее в редакцию письмо подписано «Алукардом». Напоследок напомним: в нашей стране «Хеллсинг» можно приобрести в издании от MC Entertainment; диски с этим аниме нетрудно найти в каждом уважающем себя DVD-магазине.



## Tenjho Tenge

■ **Режиссер:** Тосифуми Кавасе, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★




Живет на свете такой специальный мангака Ито Огуре, более известный под псевдонимом «Oh Great!». Известен он прежде всего не как выдающийся рассказчик или гениальный художник, а как «король фансервиса»: Огурэ-сан рисует девочек, к ногам которых готовы валиться абсолютно все половозрелые представители сильного пола – взгляните хотя бы на прелестниц с обоев, которые мы приготовили на диске «СИ». Совсем другие пироги в телеверсии Tenjho Tenge – и девочки уже не те, и анимация на «троечку», и сюжет не закончен, и тема не раскрыта. Поклонники манги встретили аниме Tenjho Tenge в штыки, обычные зрители пришли в восторг – история с «Хеллсингом» повторилась в точности. Получилось мило, но уж слишком обыденно: в ряду прочих низкобюджетных боевых сериалов «Тентен» ничем не выделяется.

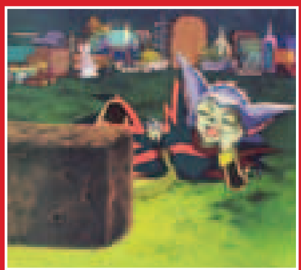


## Tenchi Muyo Movie 2: Daughter of Darkness

■ **Режиссер:** Тецу Кимура, 1997 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★




Американское переиздание «Хеллсинга» продается за $20, а за один из лучших полнометражных фильмов в цикле Tenchi Muyo просят уже пятнадцать долларов. Tenchi Muyo – классика романтического аниме, неимоверно популярная в начале девяностых, которая держится бодрячком и по сей день. Тенчи – обыкновенный японский паренек; на его голову вдруг сваливается полдюжины девиц (демоница, принцесса из другой галактики, изобретательница и пара космических патрульных). Свою цену диск оправдывает с лихвой. Создатели Daughter of Darkness нащупали то, что нужно любителям романтических похождений и гаремного аниме, – в фильме есть и множество девушек на любой вкус, и новая героиня Маюка, созданная специально для этой картины, и захватывающая любовная линия, и ненавязчивые приключения.



# Фантастическая четверка
## Fantastic Four

14 июля российская премьера

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru

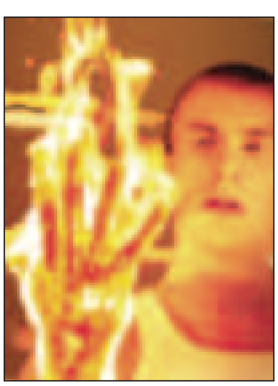
РЕЖИССЕР: Тим Стори
ЖАНР: экшн/фантастика

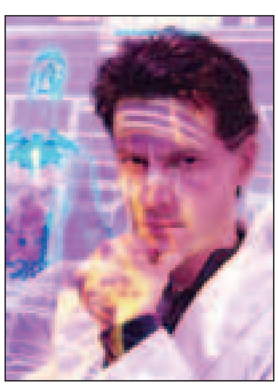
В РОЛЯХ:
Йоан Гриффитт, Майкл Чиклис, Джессика Альба, Крис Эванс, Джулиан Макмэхон

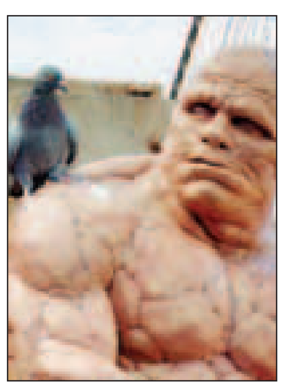
**На смену мрачным комикс-экранизациям, запущенным в начале лета (речь о «Городе грехов» и «Бэтмене: Начало»), пришел более жизнеутверждающий проект – и это несмотря на классическое противостояние злых и добрых супергероев.**

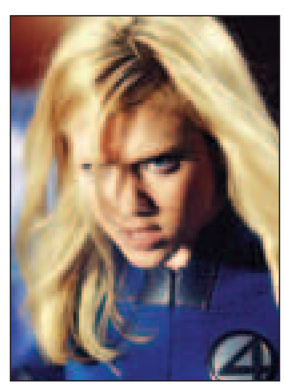
Четверо участников экспериментального космического полета подвергаются влиянию неизвестного науке излучения. По возвращении на Землю астронавты обнаруживают, что каждый из них отныне обладает сверхъестественными способностями. Рид Ричард, изобретатель и лидер группы, теперь может растягивать собственное тело, как резину, его подружке Сьюзан Сторм ничего не стоит стать абсолютно невидимой или создать вокруг себя мощное силовое поле, брат Сьюзан Джонни приобрел навыки безвредного (для себя) самовозгорания и заодно научился неплохо летать. Больше всех из четверки изменился Бен Гримм, пилот команды – его кожа превратилась в камень, а сам он стал сверхсильным и почти неуязвимым созданием. Теперь Мистеру Фантастику, Девушке-невидимке, Человеку-факелу и Нечто предстоит сразиться с не менее способным противником, готовым наделать немало пакостей человечеству, зловещим Доктором Думом... Как так получилось, что четверка суперменов, которая когда-то дала начало многим известным комикс-героям современности, была задвинута на кинематографические задворки и своей очереди на экранизацию дождалась лишь в начале 2004 года, теперь, по-видимому, уже никто не скажет. Более того, дабы прорваться на большие экраны, «Фантастической четверке» пришлось немало претерпеть. Первыми тремя попытками выйти за пределы графических романов были анимационные сериалы. Причем ни один из них не оказался успешным и тем более не приобрел популярности среди поклонников комикса. Так, телеверсия 1967 года была закрыта из-за знаменитого процесса «Родители против телевизионного насилия». В сериале, начатом в 1978 году, по причинам юридического характера в сюжет вместо Человека-факела был введен робот H.E.R.B.I.E. Третья попытка (1994) также не была особо удачной: от эпизода к эпизоду менялись художники, которые так и не смогли найти стиль, наиболее подходящий «Фантастической четверке». Наконец, в том же году на экраны... нет, не вышла киноверсия комикса. Впрочем, если бы она все-таки получила путевку в жизнь, проект вполне мог бы стать худшим фильмом столетия: у картины не было ни внятного сценария, ни нормальной режиссуры, ни приличного актерского состава. Какова вероятность успеха на сегодняшний день? Скажем так, невелика. У руля поставлен Тим Стори, два наиболее известных фильма которого (комедия «Парикмахерская» и американский римейк французского «Такси»), удачными не назовешь. Бюджет самой картины держится в секрете, но ходят слухи, что создатели фильма экономили буквально на всем: набирали актеров «подешевле», использовали не самые продвинутые спецэффекты, упрощали сценарий. Выводы напрашиваются сами собой, причем, к сожалению, не в пользу четверки суперменов. ■











### КИНОФАКТЫ

**Ни Содербергу, ни хоббитам**
В режиссерском кресле «Четверки» собирался посидеть... хоббит Сэм. Точнее, актер, его роль исполнивший. Шон Остин в своих интервью даже успел рассказать о своем видении картины. Но, увы, не сложилось. Как и у Стивена Содерберга, который также был не прочь покомандовать квартетом суперменов.

**Медленная метаморфоза**
Чтобы добиться убедительности в произношении, Майкл Чиклис, преображающийся по ходу фильма в каменнокожего Нечто, репетировал свою роль перед собственными детьми и использовал при этом специальные зубные протезы. Кстати, Чиклис, похоже, мучился на съемочной площадке не меньше, чем Кристиан Бэйл, исполнивший роль Человека-летучей мыши в новом «Бэтмене». Последнего в бэт-костюм втискивали несколько ассистентов, а вот актеру из «Четверки» приходилось тратить на перевоплощение около трех часов ежедневно.

**Почтальон Стэн Ли**
Стэн Ли, автор комикса «Фантастическая четверка», нередко появляется в эпизодических ролях в фильмах, снятых по собственным произведениям. Однако только в киноэкранизации «Четверки» он смог сыграть персонажа, который упоминается непосредственно в самом комиксе, – Ли исполнил роль пожилого почтальона Уилли Ламкина.





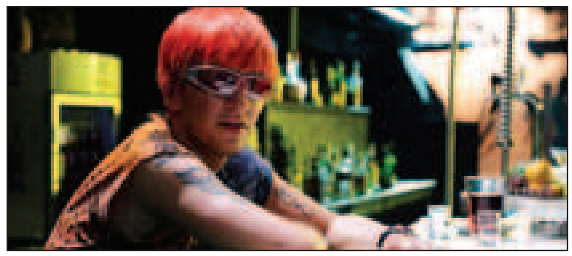
21 июля российская премьера

# Мужской сезон. Бархатная революция

■ РЕЖИССЕР: Олег Степченко
■ ЖАНР: экшн
■ В РОЛЯХ: Алексей Кравченко, Алексей Петрухин, Александр Карпов, Игорь Кашинцев, Василий Ливанов, Александр Яковлев, Михаил Горевой

**Будет очень жаль, если «Мужской сезон» окажется такой же поделкой, как и «Сматывай удочки» – яркой и шумной с виду, но глупой и пустой внутри.**

Обычно на этом месте в обзоре должен быть синопсис, то есть сюжет фильма вкратце. Однако на этот раз все оказалось сложнее. Прежде всего, официальный пресс-релиз «Сезона» написан настолько витиеватым и высоким слогом, что невольно проникаешься пафосом будущего шедевра,.. но в итоге не понимаешь, о чем он и кого благодарить. Правда, автору этих строк в свое время удалось отсмотреть на премьере «Смотанных удочек» (которых роднит с «Сезоном» общий папа-режиссер и ряд актеров) несколько фрагментов из пребывающего на тот момент в зачаточном состоянии проекта, поэтому кое-какие выводы о «Бархатной революции» можно сделать уже сейчас. Да, все действо, особенно в рамках кинотрейлера, выглядит, по отечественным меркам, невероятно – ярко, шумно, энергично. Может даже возникнуть чувство, что к этому приложился некто заокеанско-голливудский. Также явно прослеживается желание



«догнать и перегнать». По крайней мере, своих, что, на самом деле, совсем неплохо. Но одновременно приходят в голову и другие мысли-сомнения – о том, что за громкими фразами (например, «действие фильма происходит в обоих полушариях земного шара при участии президентов, боссов наркокартелей и агентов госбезопасности») может скрываться искусно склеенная поделка, которую иначе как в темном кинозале и не разглядишь. ■

## КИНОФАКТЫ

**Чуть-чуть трэша в саундтрек**

Музыку к «Бархатной революции» сочинил Антон Гарсия. Кому-то это имя не говорит абсолютно ничего. Однако любители отечественного рока знают этого человека, прежде всего, как лидера небезызвестной группы Shah, которая была одной из первых российских трэш-банд (1985-1995).

**В Голливуд и обратно**

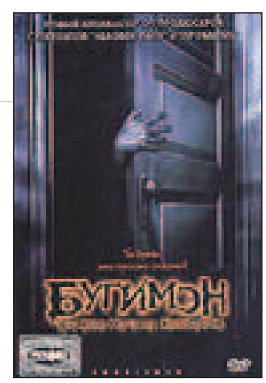
Одну из наиболее заметных ролей фильма – клерка, которому приходится ой как несладко, – сыграл Михаил Горевой. Если при просмотре фильма вас одолеет дежавю, не переживайте – все в порядке. Этот актер действительно давно и прочно прописался в Голливуде, а одна из его самых знаменитых ролей – злодей Влад из бондовского «Умри, но не сейчас». Олег Тактаров – еще один приметный актер из «Сезона», который не прочь и в отечественных фильмах покрасоваться, и с американцами поработать. Среди его последних заокеанских работ – «Сокровище нации», «Плохие парни II» и «Роллербол».

■ 2005 ■ Pyramid Home Video ■ 1.85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж, английский) ■ субтитры (рус) ■ бонусы: интервью с создателями, фильм со съемочной площадки, рекламные ролики, фильмографии

## Бугимен
### Boogeyman

■ РЕЖИССЕР: Стивен Кей
■ ЖАНР: хоррор/триллер
■ В РОЛЯХ: Барри Уотсон, Эмили Дешанель, Скай Маккоул Бартусяк, Тори Массетт, Эндрю Гловер

Кто-то расстается со своими детскими страхами легко и непринужденно. Но есть страхи, которые не так-то просто расстаются со своими жертвами... Пожалуй, через годик-другой такой же фильм могут снять отечественные файзиевы или бекмамбетовы, и это назовут «новым скачком отечественного кино». Однако для американского хоррора это пара шагов назад. **диск:** Ооооо! Если хотите, чтобы все было красиво, то российское DVD-издание «Бугимена» – это правильный выбор. Там, где ужасы, – всегда темно. Но вам не придется разглядывать ползущие по экрану черные «шевеления», так как диск предоставляет реальную возможность насладиться осязаемым, полным страшных сюрпризов мраком. Добавьте сюда невероятного качества зловещий звук и удачную подборку дополнений. Что ж, несмотря на вторичность фильма, этот DVD вполне достоин попасть на вашу полку. ■

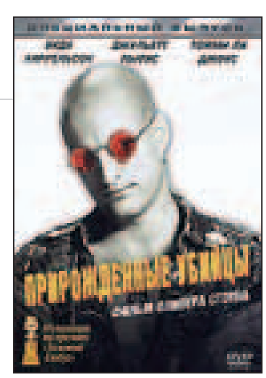



■ 1994 ■ Гемини Фильм ■ 1.78:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский синхрон, английский) ■ субтитры (русские, английские, немецкие) ■ бонусы: документальный фильм, вырезанные сцены, информация о съемочной группе

## Прирожденные убийцы
### Natural Born Killers

■ РЕЖИССЕР: Оливер Стоун
■ ЖАНР: криминальный экшн
■ В РОЛЯХ: Вуди Харрельсон, Джульетт Льюис

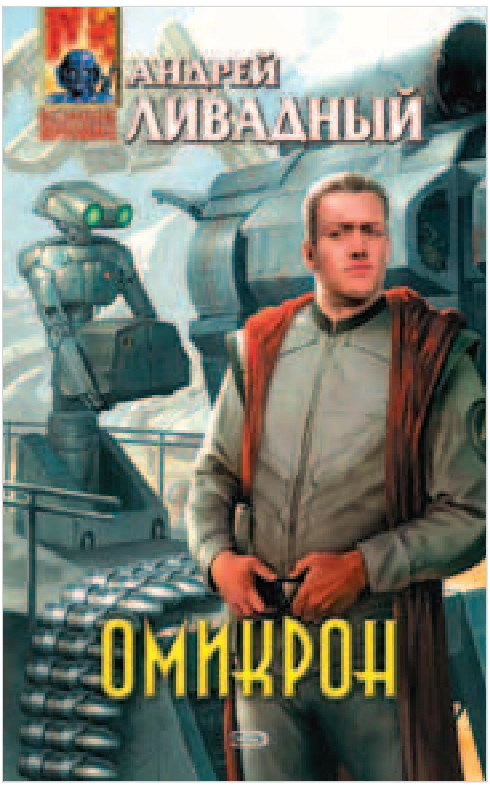
Микки и Мэлори – один из самых знаменитых дуэтов Америки. Только не подумайте, что они выступают в пабах или клубах. Нет, их сцена – это просторы США, реквизит – пара пистолетов, а их зрители обычно покидают шоу с дырками в голове... Когда-то Оливер Стоун снимал действительно настоящее кино. Мы же тогда наивно считали, что такой неожиданно жестокий и отрезвляюще дикий фильм может сделать только Тарантино. Похоже, что звездный час маэстро теперь уже далеко позади. **диск:** Идеальное соотношение «фильм/качество DVD». Не стоит пугаться «зерна» в некоторых сценах, так как это лишь режиссерский прием и в целом изображение оцифровано очень достойно. Саундтрек «Убийц» заслуживает отдельного упоминания – все композиции звучат кристально чисто. Дополняют картину уникальные бонусы, с русскими субтитрами. ■





**Ведущий рубрики:** Константин «Wren» Говорун

**Российская фантастика, ей-богу, сейчас не уступает западной ни в чем. Скорее, даже, наоборот. Если временно забыть о классических шедеврах англоязычных авторов, то окажется, что рынок переводных фантастики и фэнтези забит безынтересными космическими операми и историями о героических варварах, борющихся со злобными колдунами. Мусора хватает и среди бесчисленных (уже и не уследишь за всеми) работ отечественных авторов, но находить хоть в чем-то интересные, почему-то, проще.**




Андрей Ливадный

## «Омикрон»

| | |
|---|---|
| ■ ЖАНР: | космическая фантастика |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | май 2005 года |

Достаточно типичный, казалось бы, образчик современной «твердой» научной фантастики через десять страниц обернулся не модернизированной под двадцать-какой-то-там век робинзонадой, а чуть ли не космическим киберпанком. Война межгалактических масштабов, обещанных в аннотации, быстро завершилась, и на ее обломках человечество пытается выживать – как может и как умеет. Вместе с людьми этим занимаются и разумные машины, которыми все та же аннотация нас активно пугает. Хотя они и не представляют собой угрозы прямо сейчас, война подстегнула эволюцию искусственного интеллекта, и она вышла из-под контроля создателей.

Возможно, одна из проблем книги – попытка автора охватить необъятное. Интересные космические баталии слишком быстро заканчиваются. Рассказ о планетах, с трудом восстанавливающих свою экономику, неполон и оставляет ощущение недосказанности. Пропущены слишком многие события в жизни героя, вполне достойные попадания на страницы книги. Даже основная тема – освоение колонистами и одновременно искусственным интеллектом планеты Омикрон – подана странно: подробный флэшбек поначалу с описанием каждого шага героев и сумбурный калейдоскоп событий в конце. Тем не менее, стоит признать роман любопытным и заслуживающим внимания. В отличие от большинства аналогичных фантастических боевиков, он не лишен интересных идей. Взять хотя бы завязку: адмирал флота Земли жертвует миллионами людей и намеренно проигрывает сражение, чтобы в битве не победили другие его подчиненные – управляемые искусственным интеллектом боевые машины.

Что любопытно, «Омикрон» вполне мог бы стать сценарием интересной космической игры или даже их серии. Разнообразие боевой техники и видов оружия, а также весьма удобный для обоснования их применения сеттинг это позволяет. ■

Вадим Панов

## «Московский клуб»

| | |
|---|---|
| ■ ЖАНР: | фантастика |
| ■ ДАТА ВЫХОДА: | май 2005 года |

Мода на киберпанк давно уже прошла, но образчики русской вариации на тему все еще попадаются. К счастью, это не «виртуалка» в духе Лукьяненко, Васильева и компании, а нечто, действительно похожее на работы Гибсона и Стерлинга. Хотя сравнивать «Московский клуб» лучше всего с романами серии Shadowrun. Представьте себе относительно близкое будущее, мир поделен между национальными государствами и мегакорпорациями. Хакеры, мафия, даже маги – все элементы классического, даже можно сказать кондового киберпанка имеются. При этом мир построен, исходя из самых новых представлений о возможном будущем, причем представлений наших с вами соотечественников, а не заокеанских мыслителей. Война России с Китаем за ресурсы, Европейский Исламский Союз, даже перенос столицы из Москвы в Петербург – все это реальность мира «Анклавов» («Московский клуб» – первая книга этого цикла). Конфликт в романе построен вокруг нового источника энергии, открытого одной из московских корпораций. Попытки получить контроль над ней оборачиваются похищением девушки, попыткой сетевого взлома, несколькими разборками между Триадой, Службой Безопасности и еще черт знает кем. Стоит отдать должное Панову: интрига закручена так сильно, что разобраться в финале романа без стакана горячительного напитка весьма сложно. Естественно, не обошлось и без закидывания удочки в огород сиквелов – автор прозрачно намекает, что самое интересное читателей ждет там.

Панов не чурается, подобно Гибсону, заниматься конструированием сленга будущего. Как же – киберпанк без этого не имеет права на существование! В изобретательности писателю не откажешь. Такие слова, как «кантора» (мафиозная группировка) и «машинист» (специалист по «ПК»), «капер» (сотрудник корпорации) и «верхолаз» (высокопоставленная персона) усваиваются весьма быстро. ■



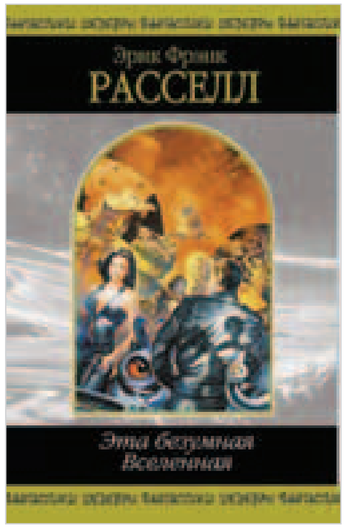



### Саймон Грин
## «Город, где умирают тени»

■ ЖАНР: приключенческая мистика
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

Город, куда приходят умирать мечты. Город, где кончаются ночные кошмары и обретает покой надежда. Где все сказки находят конец, все поиски – завершение, а всякая заблудшая душа – дорогу домой. Вот что такое Шэдоуз-Фолл. Здесь двери, открывающиеся в земли, которых давно уже нет на свете, и в миры, которым еще предстоит родиться, а по идущим от центра улицам разгуливают странные люди и еще более странные существа. Но однажды в город забрел страх. Появляется опасная сила, несущая гибель жителям. То здесь, то там обнаруживают обезображенные тела, и нет никаких следов, способных навести на убийцу. Но мало кто из жителей знает, что это еще только начало. Что это только грозные символы наступления мирового зла.

Саймон Грин – английский писатель, магистр современной английской и американской литературы. Наибольшую популярность Грину принесли фэнтезийно-героический сериал «Хок и Фишер», НФ-сериал «Охотник за смертью», приключенческо-фэнтезийный цикл «Лесное королевство». Его новеллизация фильма «Робин Гуд – принц воров» стала международным бестселлером. Отличительной чертой творчества Саймона Грина является своеобразный стиль: все его произведения – это сказки для взрослых, наполненные юмором и иронией, ненавистью и любовью, приключениями и борьбой с темными силами.
«Город, где умирают тени» – это еще одна грань творчества автора. Новый роман – это приключенческая мистика, городская сказка-фэнтези. ■




### Эрик Фрэнк Рассел
## «Эта безумная Вселенная»

■ ЖАНР: фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

«Эрик Фрэнк Рассел первый в списке моих любимых писателей – его произведения самые смешные из всех, когда-либо мной прочитанных», – это мнение о классике англоязычной фантастики культового писателя современной Америки Джорджа Р.Р. Мартина. У нас в России слава и любовь к Расселу пришла в 70-е годы с появлением переводов его рассказов «Аламагуса», «Ниточка к сердцу» и других. Главная тема Рассела – космос, но его космос немножечко не такой, каким его представляет большинство мировых фантастов. Космос Рассела – слегка глуповатый, как слегка глуповаты те, кто его завоевывает и исследует, населяет и пытается обуздать. Впрочем, кто-то верно заметил, что фантастика, как поэзия, и обязана быть чуточку глуповатой. Естественно при одном условии: сам фантаст не должен быть дураком.

Эрик Фрэнк Рассел – писатель-фантаст с мировым именем. Его проза динамична, наполнена юмором и, пожалуй, более популярна в Соединенных Штатах, чем в его родной Англии. Роман Эрика Рассела «Зловещий барьер», повествующий о борьбе с пришельцами, весьма достойно соперничает с нашумевшими «Кукловодами» Роберта Хайнлайна. «Оса» и «Ближайший родственник» сочетают в себе элементы детективно-шпионского, пародийного и юмористического жанров. Личный архив Эрика Рассела и полученная им премия «Хьюго» в настоящее время хранятся в библиотеке Ливерпульского Университета. ■




### Кэрол Берг
## «Сын Авонара»

■ ЖАНР: фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

Маги остались лишь в сказках, ими пугают детей. Четыре королевства уже давно очищены от скверны чародейства, быть обвиненным по подозрению в магии означает смерть или даже хуже... Сейри, лейранская аристократка, живет в изгнании. Она не желает иметь дел с дворцовыми интригами, политикой силы, несправедливыми законами страны. Но ее мир рушится, когда она спасает от лейранских солдат беглеца, могучего воина, неспособного говорить и, похоже, помешанного. Но в незнакомце скрыто больше, чем кажется. И теперь Сейри придется помочь ему вспомнить, кто он и что, прежде чем беглеца найдут те, кто привел его к нынешнему состоянию, и... предотвратить гибель мира.

Кэрол Берг – перспективная американская писательница, вошедшая в литературу с блестящей фэнтезийной трилогией о принце Дерзи и могущественном маге Сейонне.
Как говорит сама писательница: «...Из моих занятий историей искусств в колледже, из многолетнего опыта чтения разнообразной литературы и из моих путешествий здесь по западу Соединенных Штатов я собрала частицы и кусочки культур и мест, которые способны отразить и взрастить то, что я хотела видеть в моих персонажах...
Хотя большая часть фэнтези изображает борьбу между добром и злом, тьмой и светом, и мои романы, конечно, тоже обращаются к этим фундаментальным величинам, но красота жизни – и литературы – заключается в ее сложности. Меня раздражают те, кто пробует описать наш собственный мир – нации, общества или людей – упрощенными понятиями. ■




### Роберт Сальваторе
## «Последняя битва»

■ ЖАНР: эпическая фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: июль 2005 года

Король Эйдриан, завладевший троном Хонсе-Бира, стремится не только упрочить свою власть, но и захватить соседние земли Бехрена. Законный наследник Хонсе-Бира, принц Мидалис, вступает в борьбу за престол. На его стороне готовы сражаться все, кому дороги свобода и процветание королевства: дракон Аграделиус, мистик Астамир, Джилсепони, кентавр Смотритель, Эльф Белли' мар Джуравиль... В решающей схватке у стен древнего аббатства Санта-Мир-Абель сходятся армии Эйдриана и принца Мидалиса...

Культовый американский писатель, автор многочисленных коммерчески успешных сериалов героико-эпической фэнтези, непревзойденный рассказчик, умело сплетающий все элементы эпического повествования в захватывающее действо и вовлекающий читателя не только в процесс наблюдения, но и в эпицентр событий, происходящих на страницах его книг. С тех пор как существует рубрика «Bookshelf» мы уже не раз обращались к творчеству Роберта Сальваторе, признанного мэтра фэнтези «меча и магии». В одном из номеров «СИ» был представлен популярный цикл автора «Алая тень», а в самом первом выпуске «Bookshelf» – культовая сага о войне с Демоном.
Книга «Последняя битва» – заключительный роман из цикла о Демоне. «Лучшее, что написано Сальваторе со времени создания романов о Темном эльфе», – так сказал об этой книге Тэрри Брукс. Другие книги этого цикла: «Демон пробуждается», «Дух демона», «Демон – апостол», «Проклятие демона», «Восхождение самозваного принца», «Тогайский дракон» – уже изданы ранее. ■

# ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

## ВЫГОДА
Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

## ГАРАНТИЯ
Вы гарантированно получите все номера журнала
Единая цена по всей России

## СЕРВИС
Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ осуществляется заказной бандеролью
или с курьером

**Бесплатные телефоны по всем вопросам подписки**
**935-70-34** (по Москве),
**8-800-200-3-999**
(для регионов **и** абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон)

## Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD




**230р** — **за месяц (2 номера)**
**(экономия 60 рублей*)**

**1380р** — **за 6 месяцев (12 номеров)**
**(экономия 360 рублей*)**

**2484р** — **за 12 месяцев (24 номера)**
**(экономия 996 рублей*)**

## Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD




**250р** — **за месяц (2 номера)**
**(экономия 60 рублей*)**

**1500р** — **за 6 месяцев (12 номеров)**
**(экономия 360 рублей*)**

**2700р** — **за 12 месяцев (24 номера)**
**(экономия 1020 рублей*)**

* экономия от средней розничной цены по Москве

# ЗАКАЖИ ЖУРНАЛ В РЕДАКЦИИ И СЭКОНОМЬ ДЕНЬГИ

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

### Прошу оформить подписку:

☐ на журнал «Страна Игр» + 2CD
☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев
начиная с ____________________ 2005 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

**АДРЕС ДОСТАВКИ:**

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон ( код ) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

**Извещение**

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

| Назначение платежа | Сумма |
|---|---|
| Оплата журнала «________________» | |
| с ______ (месяц) 2005 г. | |

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

**Квитанция**

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

| Назначение платежа | Сумма |
|---|---|
| Оплата журнала «________________» | |
| с ______ (месяц) 2005 г. | |

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

# КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

**ВНИМАНИЕ:**

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

**Рекомендуем использовать электронную почту или факс.**

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

**По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:**
**935-70-34** (для москвичей) **и 8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
**Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru**

# ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

**Москва:** ООО «Интер-Почта», тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru
**Регионы:** ООО «Корпоративная почта», тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru
Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.
www.interpochta.ru

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

**ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ**

Три месяца бесплатной подписки получает Никита за теорию обязательного зомбирования сотрудников «СИ».

**ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?**

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас выслать вам бесплатный компьютер. Не верьте слухам: PC продаются в магазинах, мы компьютеры за просто так не раздаем. Лучше напишите о своей любимой игре, как предлагает некто Вадя.

## ПИСЬМО НОМЕРА




**НИКИТА СОКОЛ, HUNNYBALL@MAIL.RU**

Здравствуйте, редакция «СИ»!
Первое и главное: дочитайте это письмо до конца! Второе: дайте посмотреть это письмо всей редакции журнала! Я не расист, не нацист и не дегенерат, а то мало ли что вы подумаете, когда все прочитаете. Два года назад было чертовски приятно брать «СИ» в руки. Столько объективной информации не было ни в одном журнале, читал взахлеб, от корки до корки. Журнал начал деградировать с появлением рубрики «Банзай!». Безусловно, «Банзай!» нашел своих поклонников. Потом все чаще и чаще вы стали пропагандировать японскую культуру. Люди! Вы не патриоты?! Вы заразились этой страшной болезнью мейнстрима – нравится тебе, значит, понравится и мне. Могу поспорить, три года назад большинство из вас слыхом не слыхивали об аниме! Скажете, не так? Вы докатились до того, что даже аватары авторов сделали на японский манер. У меня вопрос – вы на работу брали только идейных банзайщиков? Или вы заставляете всех сотрудников полюбить японскую поп-культуру, иначе – за дверь? Только без обид. Это здравый взгляд на вещи. В читателях вы, конечно, не потеряли. Сколько убыло, столько прибыло. Но многие мои знакомые (это примерно человек пять) перестали читать ваш журнал. Только один остался – хоть он и говорит, что его «Банзай!» не прельщает, но я-то все понимаю. Значит, пять против одного. Майский девятый номер этого года добил меня окончательно! Вы стали открыто восхищаться японской культурой и историей. Перечитайте статью про Kessen 3, только чур непредвзято. Больше половины журнала посвящено японским играм! Этим вы, наверное, хотите сказать, что Япония – малюсенькая страна – выпускает больше игр, чем все остальные страны вместе взятые?! Многие игры выходят даже без какого-либо перевода – сразу на японском языке. Даже если Вы поняли, о чем там идет речь, пятьдесят тысяч человек, которые будут в нее играть, не поймут, что к чему. Вы об

**ПИШИТЕ ПИСЬМА:** strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

## МЫ ВАС ЛЮБИМ!

Привет, «Страна Игр»! Я читаю ваш журнал постоянно с января этого года. Я давно уже думал – почему бы вам не завести пару страниц про любимые игры. Там вы писали бы о своих любимых играх, а читатели – о том, что им нравится. Геймеры присылали бы по паре строчек о самых незабвенных хитах. Ведь многим читателям, в том числе и мне, очень интересно было бы узнать о том, от каких игр вы без ума и о том, какие нравятся обычным геймерам. Любимая игра – как любимая девушка; она надолго остается в сердце и памяти. Лично я балдею от Shenmue и Shenmue 2 и считаю, что с ними может побороться разве что Metal Gear Solid 3. Мне бы очень хотелось прочитать статьи геймеров, которые думают так же, – и, конечно, статьи тех, у кого иная точка зрения. И еще один вопрос: какие любимые игры у вас? Вы самый лучший журнал об играх во всем мире, так держать!

**V@DЯ, VADYA.S@mail.ru**

**ЗОНТ // Такая рубрика уже есть, и вы ее читаете. Рассказывайте нам о своих любимых играх, а мы опубликуем это на страницах «Обратной Связи», идет? Что же до наших самых-самых, то (как все, наверное, заметили) я теряю волю при виде MGS, причем первых двух частей, а не Snake Eater.**

**ЧИКИТОС // Обожаю RPG, причем как настолки, как так и однопользовательские компьютерные и MMORPG. Регулярно вожусь по D&D и G.U.R.P.S., переигрываю в классику вроде Fallout и Baldur's Gate, не чураюсь новомодных онлайновых разв-**

## FAQ

**Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!**

**? Какие бонусы будут в MGS3: Subsistence?**

Во-первых, все бонусы из европейского издания игры. Во-вторых, сетевые режимы игры. В-третьих, свободная камера, висящая за плечами Снейка. Хидео Кодзима говорит, что одна из задач Subsistence – проверить, понравятся ли эти новшества геймерам. А там уж он решит, каким должен быть MGS4.

**? Как устанавливать патчи для Warcraft III, которые вы выкладываете на диске?**

Файлы с патчами надо скопировать в папку с игрой. Если патч в формате mpq, нужно запустить штатный updater, если в формате exe – запустить сам файл. Во многих случаях поможет утилита типа WarRun (http://warrun.blizzard.ru) – она умеет устанавливать обновления на любые версии игры, загружать необходимые mpq-патчи без запуска Warcraft и так далее.

**? Верно ли, что PS3 будет воспроизводить диски для PS2?**

Совершенно верно. Боссы Sony считают обратную совместимость своих приставок одной из причин популярности PlayStation. Поэтому PS3 будет без всяких проблем проигрывать и диски для PS2, и диски для PSone. Кстати, Xbox 360 также будет способна запускать игры с Xbox, а Revolution – с GameCube.

**Сбились с ног в поисках пропавшего DVD с аниме «Жаркое лето», который обещали презентовать Александру из Кургана еще в прошлом году. Поставили почтовиков на уши, разыскивая пропавшую подписку для Наташи из города Железнодорожного-3. Редакция – не аптека, особой точностью не отличается. Но раз уж мы что-то обещали, сдержать слово обязаны. В самых безнадежных случаях вам поможет бюро расследований рубрики «Обратная Связь».**

**ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ** **ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН**

этом не задумывались? Попробуйте больше писать о железе, интернет-новостях, давайте рецензии больше, чем на одну страницу. Я искренне надеюсь, что мое письмо пролило небольшой лучик разума в Ваши замутненные головы.

**Вы не поверите, но мы – «банзайщики» по доброй воле. Куда ни плюнь – в анимешника попадешь. А.Купер, тот и вовсе восхищается Японией уже лет десять кряду. И неспроста: «эта малюсенькая страна» в самом деле (!) производит игр уж точно не меньше, чем, скажем, США. В «СИ» есть четкая политика: если японская игра выходит в Европе, мы рассказываем о ней. Все эти игры идут на английском языке. Да и рецензии у нас, прямо скажем, далеко не все на одну страницу. Что же до патриотизма, то мы стараемся не замыкаться в стенах русской культуры и с одинаковым энтузиазмом воспринимаем европейские, американские или японские игры. Если японцам что-то удается лучше, мы так прямо и говорим. Да, мы – патриоты. Патриоты видеоигр и планеты Земля.**

**лечений (World of Warcraft, EverQuest II). Очень люблю настольно-печатные игры (например, «Колонизаторы» – о них я недавно писал), компьютерную тактику (Massive Assault) и стратегии (Heroes of Might & Magic).**

**ВРЕН // Самые любимые игры – Metal Gear Solid 3: Snake Eater и Prince of Persia: Warrior Within. Не зря я им поставил десять баллов, нагло воспользовавшись служебным положением. Они демонстрируют самую суть видеоигр, они рождены точкой сингулярности пространства видеоигр. Посмотрел одну из них – можешь умирать спокойно, ведь знаешь, что был везде и видел все.**

## ПРО ПОМЕТ И РАЙДЕНА

Привет, редакции «СИ»! Это письмо адресуется многоуважаемому господину Сонину. Сказать честно, мне, как ярому фанату Metal Gear, совсем не понравилась ваша авторская колонка в 187-ом номере журнала. И уж тем более те немногие слова, что были сказаны насчет третьей части сериала. Но обо всем по порядку.
Про то, что «мастер отказался делать MGS4» вы, наверное, ошиблись. Хотя скорее не ошиблись, а попались на удочку Кодзимы (впрочем, как и многие другие). Уловка вот в чем: MGS3 выходит, игре поют дифирамбы. Когда эйфория спадает, MGS3 начинают ругать, но сам MGS3 от этого хуже не становится! На место режиссера четвертой части ставят откровенного неудачника, имя которого вызывает здоровенные опасения по поводу существования этой личности вообще. А затем Кодзима срывает маску. И за наглой рожей Алана Смитти оказывается сам великий мэтр. Опа! Слова про то, что «творить для него важнее, чем создать десяток «просто хороших игр», оказываются смешными. И Кодзиму они тоже, надо сказать, никоим образом не дискредитируют. Через пару номеров он снова окажется мэтром, не решившимся никому доверить продолжение своего главного детища. Или я не прав? А за что же ругали MGS3?
Ругали за поверхностность по сравнению с «гениальной концовкой MGS2», за неоригинальность по сравнению с «гениальной концовкой MGS2», за то, что там нет виртуальной реальности, за то, что нет Райдена, который поскальзывается на птичьем помете. То есть, говоря человеческим языком, «Кодзимы» там якобы нет. Такое ощущение, что гений Кодзимы выражается в этом самом помете, да? Нет? Ну тогда, наверное, в откровенно неудачной сцене с массовыми репрессиями гигантских роботов? Или в том самом диалоге, сваливающемся на голову беззащитному геймеру, который до него действительно считал, что игра гениальна? Видите ли, я не говорю, что диалог бредовый. Напротив, он гениален, и плевать десять раз, что я его не понял. Но он звучит не вовремя. Все время до него мы играли в игру с отличным сюжетом, и глубокой проработкой персонажей. И поэтому на фоне предыдущих часов игры этот диалог смотрится дико и вызывающе. Он все портит. В «пресном» MGS3 таких диалогов нет. Там все ясно. И даже сюжет не в пример легче воспринимается, чем в MGS2. Неужели из-за этого клеймить игру? Быть может, сюжет проще, но он интереснее, нету виртуальной реальности, зато есть лес, который тысячу раз лучше этой самой реальности. И красивее, ага.
Или, может, он не понравился вам, потому что сложно было

**? Будет ли продолжение Far Cry?**

Будет, и очень скоро. Не имеющее пока официального названия дополнение заявлено в планах Ubisoft на третий квартал этого года. Напомним, что консольная версия игры, Far Cry Instincts, должна появиться в продаже в этом сентябре.

**? Каким образом можно будет работать с Сетью на PS3? Как же без мыши и клавиатуры?**

Кен Кутараги в одном из недавних интервью сказал, что PlayStation 3 – не игровая приставка, а домашний суперкомпьютер, способный работать с несколькими операционными системами. Сейчас неизвестно, как именно консоль будет взаимодействовать с Интернетом, но, с другой стороны мышь и клавиатуру (USB) можно подключить и к PlayStation 2.

**? Выйдет ли S.T.A.L.K.E.R. на PS2?**

Нет и еще раз нет. Конечно, заранее никогда не знаешь, но история разработки игры, мучительные задержки релиза и невнятные объяснения разработчиков говорят за то, что дела у игры обстоят не лучшим образом. Покажите нам сначала хотя бы компьютерную версию, а потом уж поговорим о том, можно ли ее куда-то портировать.

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



определить жанр? MGS – модернизм, MGS2 – постмодернизм, а MGS3 – это фигня какая-то, да? Нет уж. Это домодернизм. Реализм, то бишь. Не спешите смеяться. Пускай там есть Шагоход, пускай есть Наследие Философов и электрический костюм Волгина. Это не важно. Это лишь традиционные MGS-элементы, которые останутся, даже если действие четвертой части будет разворачиваться до нашей эры. Знаете, что воистину гениально? Тот сплав реальной и вымышленной истории, что послужил основой для сюжета третьего MGS. Вот в этом гениальность Кодзимы. А еще в постановке роликов. И в новом геймплее. Проблема ваша, господин Сонин, в том, что как раз вы наверняка ждали от MGS3 повторения того, что было в MGS2. Того, ради чего Кодзима якобы отказался делать MGS4. А вышло то, что вышло. Проще, доступнее и гениальнее. Ведь нельзя забывать, что «все гениальное просто». Все ждем MGS4. Там же будет Райден. Птичий помет наверняка тоже.


**GRINCHI**
**smertshpionam@mail.ru**


**ЗОНТ // Ура! Птичий помет – это забойно, но староватo. Надеюсь, Кодзима сможет превзойти себя и добавить в игру если не коровьи лепешки, то хотя бы козьи шарики и куриные кубики.**
**А если серьезно, то злосчастная колонка оказалась немаленьким таким яблоком раздора – сколько читателей ее хвалит, столько же и ругает. Вы внимательно смотрели трейлер MGS4 с E3? В режиссерском кресле вместо мифического Алана Смитти – вполне себе реальный Сюйо Мурата, а не Кодзима. Сам Хидео в этот раз занимается и геймдизайном, и продюсированием, и режиссурой одновременно. Слова про творчество и десяток хороших игр не раз звучали из уст самого Кодзимы – хотя бы в последних E3-интервью. Мне и сейчас кажется, что игру делают без непосредственного участия Хидео, лишь прикрываясь его именем.**
**И о трилогии MGS, быстро-быстро, чтобы не расплываться мыслью по странице. Первая игра была драматичнейшим боевиком – серьезным, жестоким, пафосным. Sons of Liberty поставила все с ног на голову – появились «непонятные» диалоги, постмодерновские заморочки и виртуальная реальность. Третья часть сделала шаг назад: постмодерн из MGS2 исчез, а что осталось? Где эстетика и пафос MGS? Неужели Ева симпатичнее Мэрил? Неужели вы скажете, что Кобры лучше, чем Вулкан Рейвен, Психо Мантис, Снайпер Вульф и Кибернетический Ниндзя? Неужели вы предпочтете скомороха Волгина психованному Ликвиду Снейку? Да не может такого быть.**

## ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Что наша жизнь? – Безумная игра,
С хорошей графикой, запутанным сюжетом...
Летит вперед, бежит скорей она,
А ты... что хочешь, думай ты об этом.

Что наша жизнь? – Движение вперед,
Без промедления, надежды, остановки...
И неизвестно, впереди что ждет,
Какие остановки, пробуксовки.

Что наша жизнь? Страдание и боль,
Неизмеримая, бескрайняя, всесильная.
Как будто в рану кто-то сыпет соль...
Боль бесконечная, холодная, всесильная.

Что наша жизнь? Веселая игра,
Сюжет неясен и безумен где-то,
Какой ни сделай ход, а все-таки она
Все сделает, как хочет она это.

Да, жизнь – игра, а мы все – пешки в ней,
Идем путем, а путь намечен кем-то...
И боль от этого становится сильней,
И безысходность зреет в душе где-то.

Но не бороться с чертовой судьбой?
Играть по правилам, написаны что кем-то?
Кто хочет в путь идти такой чертой?
Ведь стоит дорожить, конечно, чем-то!

Что человек? – Он изменяет все,
Но ничего не может изменить...
У человека – все и ничего...
И все равно – он должен просто жить!

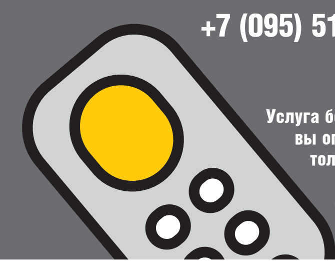
*PS: Здравствуй, уважаемая редакция «СИ». Врать нехорошо: видели мы вашу подписку. Никаких журналов мне не приходит. Письма печатайте, пожалуйста, но врать-то зачем?*


**Зацепина Наталия,**
**г. Железнодорожный-3**


**ЗОНТ // Дорогая Наташа, простите нас, пожалуйста. Как сейчас помню – в начале года мы обещали вам шесть номеров журнала совершенно безвозмездно. У нас произошла заминка и ваш адрес завяз где-то в отделе подписки. Просим прощения. С этого номера вы будете получать «СИ» по подписке не какие-то три месяца, а целые полгода. Примите наши извинения. А если что опять не так – пишите, звоните, мы все наладим.**

## SMS ОТВЕТ

**Напишите свой вопрос на номер:**
**+7 (095) 514-7321**



**Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.**

*Вы не знаете, будет ли Tekken 6?*

Знать не знаем, ведать не ведаем. На E3 публике демонстрировали впечатляющий ролик, в котором камера крутилась вокруг новой, современной модели Дзина Кадзамы . Трейлер заканчивался надписью Tekken – без порядкового номера. Думается, Tekken 6 выйдет на консолях следующего поколения.

*В июле 2004 года купил GBA SP, стоит ли теперь копить на PSP?*

А как этот ваш GBA SP, он вас устраивает? Если вы о большем и не мечтаете, то чего же деньги впустую тратить – на GBA игры будут выходить еще долго. А если без трехмерной графики, MGS, GTA и GT4 вам жизнь не мила – тогда придется раскошелиться на PSP и ничего не попишешь.

*Когда в Москве появится Earth 2160?*

«Акелла» обещает выпустить ее в июне-июле. Европейский релиз – 26.08.05.

*Сделает ли Square Enix римейк FF3 для PSone или PS2 – например, в качестве бонуса для Final Fantasy XII?*

Наш прогноз: весьма маловероятно. Нельзя сказать, чтобы Square Enix в последнее время проявляла большой интерес к хитам своей молодости, да и история прошлых частей Final Fantasy говорит, что разработчики не стараются комплектовать их какими-то бонусами.

*Когда же выйдет MGS3: Subsistence?*

Американское издание намечено на середину ноября. Надо думать, что европейская версия появится примерно в то же время.

*Подскажите, пожалуйста, сайты, где можно найти что-нибудь об игре «Пираты Карибского моря»?*

Официальные сайты: http://www.akella.com/ru/games/caribbean2 и http://pirates.bethsoft.com. Из неофициальных рекомендуем http://pirates.com.ru.

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

**ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН**

**Иссяк колодец воображения, закончились столбы на дороге оригинальности, отработаны запасы мыслей в горах вдохновения. Давайте сделаем мини-опрос, не похожий на прочие? Ему бы место в первоапрельском номере, но разве заранее знаешь, когда отключат кибермузу на ментальной электростанции?**

## ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

### Вы идете в магазин, собираетесь купить самую новую, самую интересную игру. И вдруг – прямо на дороге – находите тысячу долларов! Что же теперь будет?



Автор: **WEST**

Увернусь от грузовика, который будет ехать по этой дороге, потом наступлю на эту пачку и, когда вся улица отвернется, незаметно пущу слюну, а когда все еще раз отвернутся, то возьму сию неподъемную ношу и вложу патриотично, рядом со скомканными рублями, в карман.



Автор: **zxz**

Хм, тысяча долларов. На эту сумму можно позволить себе многое. Например, полностью проапгрейтировать компьютер (новая видеокарта не помешает), купить консоль (всегда мечтал о PS2 или Xbox), подписаться на «Страну Игр» на 6-8 лет вперед, и многое другое. Не стоит забывать, что доллар – валюта нестабильная, и в тот день, когда я пойду в магазин за самой ожидаемой и прекрасной игрой, стоимость ее может резко отличаться от нынешней.



Автор: **John Davis**

Забыл бы, к черту, про игру. Осенью будут концерты Limp Bizkit и Korn. Пожалуй, вложу деньги туда. Дорога, проживание, билеты... Да еще и на «суперигру» останется!



Автор: **Ulan**

Во-первых, куплю ту игру, за которой шел. Во-вторых, прикуплю какой-нибудь старый хит. И после этого останусь доволен той мыслью, что мне уже не надо копить на PlayStation 3. Начну копить на плазменный телевизор.



Автор: **hu-N-ter**

Можете мне не верить сколько угодно, но я пройду мимо! Может, это звучит как-то странно, но у меня уже много раз так было: если найду какую-то сумму, то через некоторое время обязательно каким-нибудь способом потеряю столько же! Больше мне чужого не надо. Да и тем более никто не застрахован от своеобразных «подставлял», которым потом ты будешь еще должен. У меня один знакомый так и отдал хорошенькую сумму. Способы у мошенников разные, так что советую в любом случае не клевать на такое, как рыба на крючок, даже несмотря на то, что соблазн очень велик !



Автор: **inkvizitor**

Пойду на курсы японского языка, а заодно куплю ряд японских игр, фильмов и аниме, которые, естественно, даже в Америке не выходили. А затем займусь изучением японской истории и культуры и после этого поеду в Токио на Tokyo Game Show!



Автор: **Dr@gon Rider**

Пойду и куплю эту самую новую, самую интересную игру. Какой геймер не даст такой ответ? На остальные стану оплачивать будущий аккаунт на сервере любимой MMORPG, потом найду еще тысячу... И жили они долго и счастливо...



Автор: **Alex de la Fang**

Нанял бы Зонтику генератора идей, чтобы он ему нормальные вопросы придумывал.

*Сколько стоит Parkan 2 и Nexus от «1С»? Может, меня обманули?!*

И та, и другая игра стоит в Москве порядка двухсот рублей. А обманули или нет, решать вам.

*Почему бы вашему издательству не начать издавать журнал наподобие «Великого Дракона» или выкупить права на его издание?*

А зачем? У нас есть «Страна Игр» – журнал, который по всем параметрам лучше «Дракона». Чем работать на два фронта, мы лучше сделаем «СИ» самым-самым игровым изданием в стране. Погодите. «СИ» и так лучшее игровое издание.

*Как переводится rules и suxx?*

В классическом английском языке таких слов нет. Они появились в Интернете как версии понятий rules! («зачет!» «респект!») и sucks! («незачет!», «слил!»). Соответственно, rules выражает одобрение, а suxx – неодобрение чего-либо.

*Почему на ваших скриншотах с Area 51 линия жизни и оружие отличаются от того, что я вижу на экране в моей копии игры?*

Вообще, такое случается довольно часто. Интерфейс меняется несколько раз по мере разработки – и создатели игры подчас рассылают в журналы скриншоты с рабочей версии игры, а нам ничего не остается, кроме как их напечатать. Не стоит также забывать, что в версиях игры для разных платформ интерфейс может различаться.

*Подойдет ли руль GT4 от PS2 к PS3?*

Ух. Рано вы волнуетесь. Окончательные спецификации консоли еще не утверждены, но мы предполагаем, что да, на PS3 можно будет играть в GT4 для PS2 со специальным рулем.

*Что-то ничего не слышно о «Златогорье 3»...*

Не слышно, факт. Игру объявили еще в прошлом году, пообещав, что славянская фэнтези в третьей части предстанет пе-

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

**У кого вся стенка плакатами завешана, поднимите руку! Так, хорошо. У кого наклейки «СИ» сбоку на мониторе? Ясненько... Кто пробовал лобзиком выпиливать по системному блоку? Никто не пробовал? Ай-яй-яй. Неужели Юну на крышке корпуса тоже никто не рисовал? Есть ли моддеры среди читателей «СИ»? Алло, мы ищем таланты!**

## ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

### Если бы вы занимались моддингом, как бы выглядел ваш системный блок? Или, чем черт не шутит, может вы и так умеете превращать скучные компьютеры в произведения искусства?



Автор: **Necromant**

Я бы нарисовал на блоке герб Советов из игры Command & Conquer: Red Alert 2. А офис бы украсил в стиле офиса премьера Романова в Кремле из той же Command & Conquer: Red Alert 2.



Автор: **Strannik**

Даже и не знаю... Эх, разрисовать бы его «по-воркрафтовски» или, скажем, «по-парка-новски». А можно и мехом обить, только охлаждение менять надо, он у меня и так греется. Точно! Украсить чем-нибудь из ткани или, например, деревом дорогим красным. Чем компьютер хуже авто?



Автор: **Ulan**

Я этим делом попробовал заняться прошлым летом от скуки. Купил «СпецХакер» о моддинге, краски, оргстекло, ну и так, мелочь всякую. Потом нарисовал хорошо спланированный чертеж и приступил к работе. После двух недель работа была выполнена процентов на 50, но результат меня уже устраивал. И я оставил так, как было, а то бы еще испортил «красоту» такую. Получился этакий огненный бокс. Простенько, но все равно приятно, и гости удивляются.



Автор: **hu-N-ter**

Вопрос сложный, но можный. Как сейчас вижу: покрасил бы его в черный цвет, по бокам нарисовал бы Дарта Вейдера с ярко-красным мечом в руке в духе аниме, причем все это такой блестящей отражающей краской. Ну и по периферии какие-нибудь красные светодиоды влепил бы, чтобы вся конструкция в темноте сверкала! Вот так я высказал бы свою любовь к «Звездным войнам» и недавно вышедшему третьему эпизоду.



Автор: **inkvizitor**

Изменил бы системный блок, сделав из него подобие шара в виде нашей вселенной, а дисковод расположил бы в самом центре. А монитор расписал бы японскими иероглифами, в которых заключается тайна мироздания. Мышку сделал бы в виде межгалактического крейсера. А клавиатуру превратил бы в приборную панель необычной конструкции, которая изображала бы Большой Взрыв.



Автор: **Lexia Lina girl**

Я бы сделала необычный дизайн, новую форму. Скажем, системный блок в виде анимешного персонажа. Хм... А что, вполне себе круто, вот только как запихнуть все мои прибамбасы, все то барахло, что внутри корпуса, в небольшую фигурку? Об этом надо подумать...



Автор: **Akiko**

Я уже успела изуродовать свой системник. На одном боку красным написано «Vampire Hunter D» характерным шрифтом. А на втором изображен сам Ди. Времени и сил ушла куча, ибо подражать мастеру Амано – работенка не из легких. Но уж больно хотелось, чтобы было максимально похоже. Вроде, цель достигнута.



Автор: **NeurOmancer**

Хммм... Кстати, я давно уже собрался с системником поизвращаться. Только вот деньжат подкоплю и найду, где термонаклейки делают. С одной стороны будет Лэйн (кого еще на комп цеплять?) а с другой – окошко, вентилятор, лампа и раскрашеные платы.

## SMS ЧЕПУХА

**Присылайте свои фразы на телефон:**

**+7 (095) 514-7321**

**1. Кто? 2. С кем? 3. Когда? 4. Где? 5. Что сделали? 6. Кто увидел? 7. Что сказал? 8. Чем дело закончилось?**

- Серьезный Сэм с Утадой Хикару недавно в Сити-17 играли в шашки. Мимо проходил Макаревич и, увидев их, смачно сказал: «Не на того напали!». Вот поэтому курятник и закрыли.
- Диабло и Дахака в 2100 году на марсе пытались создать машину времени. Их в телескоп увидела утка и сказала, что в следующий раз они мороженого не получат. В конце концов Василий не сдал курсовую.
- Леди и Пикачу во время холодной войны пошли в цирк. Их увидел Сталин и прогремел: «Где Жугдердемедийн Гуррагча?». Теперь милиция разыскивает лысого беспредельщика с большими ушами.
- Хитман с Чебурашкой в 28 веке в Тринидаде и Тобаго застряли в лифте. Тут гонщик из GT4 заворочался и пробормотал: «Спать хочу!». Все закончилось тем, что Soul Calibur 3 вышел на PC. Бывает же!

**Не понимаете, что здесь написано? Почему Петька сказал «йоу!»? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!**

ред игроками в гордом 3D. С тех пор – ни слуху ни духу. Хочется верить, что разработчики просто слишком заняты.

*Что слышно о Diablo 3? Мы заждались уже.*

Увы, ничего конкретного. Каждый новостной сайт посчитал своим долгом опубликовать сплетню о том, что Blizzard набирает команду разработчиков Diablo 3. И тишина...

*Будут ли новые части Mortal Kombat?*

А как же! Руководство Midway озвучило планы выпускать по одной игре из цикла каждый год. В ближайшем будущем нас ждут Mortal Kombat: Shaolin Monks на PS2 и Xbox (сентябрь) и Mortal Kombat: Deception на PSP (ноябрь). А там и новые части файтинга подтянутся.

*MediEvil Resurrection - это сиквел или римейк? И стоит ли его покупать после пройденных двух частей игры?*

Это сиквел, а НЕ римейк одной из существующих игр. Стоит ли его покупать или нет, мы узнаем, только когда сами увидим игру – а случится это не раньше сентября. MediEvil Resurrection до сих пор находится в разработке.

*В обзоре DMC3, в 184 номере на странице 120, изображена женщина, которой в игре нет. Кто это такая?*

Это девушка из игры Haunting Ground и она, вы совершенно правы, не имеет никакого отношения к Devil May Cry 3. Виновные за такую диверсию строжайше наказаны.

*Напишите, пожалуйста, в «СИ» что-нибудь про Shadow the Hedgehog.*

Рады бы, да только писать нечего. Этот тот же самый трехмерный Соник, только с пистолетами. Как только разработчики поделятся с нами информацией или скриншотами – мы тут же сбацаем обстоятельное превью.

*Есть ли сайт, посвященный игре Metal Gear Solid 3: Snake Eater?*

Их тысячи! Перечислим только некоторые: http://www.thesnakesoup.com, http://www.metalgearsolid.org, http://www.metalgear-source.com, http://theotherside.gaming-source.net, http://www.philosopherslega-cy.fu8.com (черточки переносов в строке браузера набирать, конечно, не нужно).

*Когда выйдет игра Crash Tag Team Racing?*

Версия для Xbox должна быть готова со дня на день, вариант для PS2 появится в сентябре, чуть позже игра выйдет на GameCube. Ну а портативная версия для DS задержится до ноября.

*Когда будет «День читателя» в Краснодаре?*

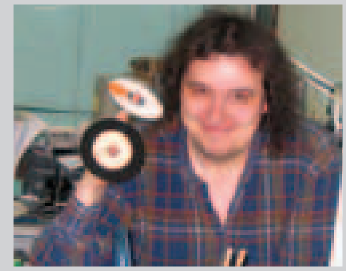
Мы планируем провести краснодарский «День читателя» в сентябре этого года. Пока больше никаких подробностей сообщить не можем – следите за новостями.


MOUNTAIN BIKE ACTION
ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ РОССИИ
О МАУНТИН БАЙКЕ
В ПРОДАЖЕ С 6-го ИЮЛЯ

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

СЛОВО РЕДАКТОРА

## Ау-у-у!



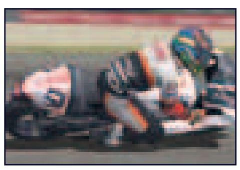
Ура! Дождались! Наконец-то у нас в руках демо-версия одной из самых ожидаемых игр года – Battlefield 2. Пройдет совсем немного времени, и по количеству игровых серверов в Интернете мы узнаем, чего стоили обещания создателей игры. А сейчас, «пока не началось», самое время проверить компьютер на «профпригодность» с помощью демки, а заодно и понять, стоит ли ждать дальше. Заодно можно попробовать «добавку» к развеселой игрушке Chaos League, которая так и сыплет остротами. И не проходите мимо такой замечательной вещи, как Classic Doom: подробности ищите на второй странице «Содержания диска».

## Видеообзоры



### Guild Wars

Новая MMORPG, которая должна покорить мир и завоевать сердца миллионов геймеров. Поверьте, у этой игры большое будущее! Все подробности в обзоре.



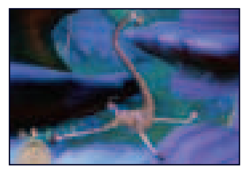
### MotoGP 4

Самый правдоподобный симулятор мотогонок серии MotoGP. Если имена вроде Валентино Росси, Мик Дуэн и Макс Биаджи для вас не пустой звук, вам сюда.



### Still Life

Разнообразные головоломки, интересные, многогранные образы персонажей, движок от Syberia 2, все это ждет вас в этой умной игре для умных людей.



### Madagascar

Ну что, мой монохромный друг, ты умеешь хранить тайны? Тогда по секрету скажу тебе, что у нас на диске есть видеообзор по игре Madagascar.

### А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

**...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!**

Доводим до вашего сведения: в видеоописаниях игр на dvd-видеочасти есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.
Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

## Обратите внимание

Помимо гвоздя программы – демки Battlefield 2, вы найдете патчи к игре Xenus, которые стали очень востребованы сразу же после ее выхода. Не иссякли потоки видео с выставки E3, поэтому милости просим в видеораздел нашего диска. Ну и не могу не привлечь вашего пристального внимания к ролику о создании Earth 2160, как повелось в последнее время, – полностью на русском языке. Что еще? Саундтрек к MotoGp 4 и ролики из игр к PSP, и на сладкое – новый раздел бесплатных freeware-проектов!







## Софт

### DivX 6

Встречайте – шестая версия DivX! Основные отличия – встроенная поддержка высоких разрешений и многоканального аудио. Как и при анонсе пятой версии, нам сразу предлагают в одном наборе и плеер, и конвертер.

### Miranda IM 0.4.0.1 build 26

Новая Миранда – не чета ICQ. Теперь она является «портом» для целой плеяды интернет-пейджинговых систем, ради которых ранее держали mIRC, ставили Trillian и пытались работать с программами-клиентами MSN.

### MP3 Converter Pro 4.1

Программа для «перегонки» звуковых файлов из одного формата в другой. Работает хоть и с потерей качества, но зато предоставляет возможность конвертировать записи из столь непопулярных форматов, как RealAudio.

### PerfectDisk 7.0

Дефрагментация – вещь нужная, но не всегда под рукой оказывается хороший дефрагментатор типа PerfectDisk, умеющий оптимизировать расположение всех системных файлов, включая MFT, а также работать с RAID-дисками.

### НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

**Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?**

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его. При этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

# Демо-версии



### Battlefield 2

«На земле, в небесах и на море» – примерно так звучит слоган долгожданного продолжения серии игр Battlefield. Перед вами – современный театр военных действий во всей красе, кропотливо воссозданный с учетом всех последних достижений военной техники.



### Chaos League: Sudden Death

Продолжение анти-стратегического и анти-спортивного «веселья года» под названием Chaos League. Комментарии еще горячее, игроков еще больше! К тому же появилась неоценимая возможность отправить судью на мыло в буквальном смысле этого слова.



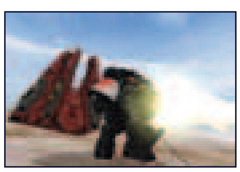
### Civil War: The Battle of Bull Run

Историческая трехмерная RTS, создание которой частично спонсировалось телеканалом The History Channel. Как вы уже догадались, действие этой стратегии происходит во времена гражданской войны в США и воссоздает одну из знаменитых битв того времени.

# Моды

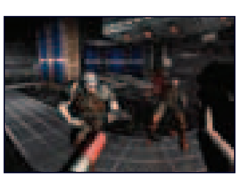
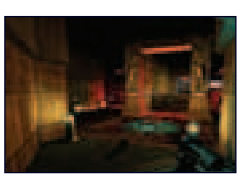
### BF40K Release 1

Первая бета крайне перспективного мода, способного бросить вызов наиболее ярким модификациям для Battlefield 1942. Наконец-то на свет появился мод по мотивам вселенной Warhammer 40.000, в который будет не стыдно играть. Пока что BF40K содержит всего одну расу (Space Marines) и три карты, но то ли еще будет!


### Classic DOOM 3 0.56

Безусловно, лучший мод этого месяца. Самый что ни на есть настоящий DOOM, с его физикой, музыкой и прочими атрибутами, но на движке DOOM 3. Играть в Classic DOOM 3 0.56 не просто весело, а очень весело, любители старого доброго DOOM могут танцевать джигу. В нынешней версии доступно уже пять карт из первого эпизода.


## БАНЗАЙ!

Вы, наверное, заметили, что редакция «Банзая!» неровно дышит к телесериалу Naruto. Это неспроста: приключения оранжевого ниндзя настолько популярны, что придумщик Naruto Масаси Кисимото сейчас занимает третье место в списке самых высокооплачиваемых мангак. Так вот: в телесериале – новый сезон, с ним новый опенинг, и мы уже затащили эту красоту на диск.



## ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

в продаже с 19-ого июля

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

До Европы добрался файтинг, в который уже несколько месяцев играют в США и Японии. Мы подробно разберем его плюсы и минусы, расскажем, чем PAL-версия отличается от NTSC, и сообщим, собирается ли редакция «СИ» предавать Soul Calibur II и переходить на новую игру, или же предпочтет подождать до осени, когда выйдет Soul Calibur III...

## COMPANY OF HEROES

Relic (Warhammer 40.000) покончила с орками и взялась за RTS по Второй мировой.



## CIVILIZATION IV (ИНТЕРВЬЮ)

Джефф Бриггз, глава Firaxis Games, отвечает на наши вопросы по Civilization IV.



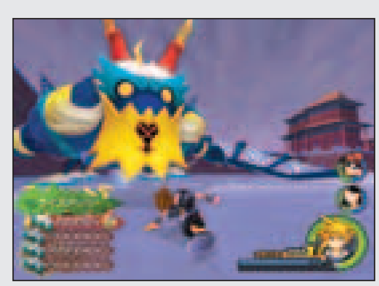
## GOTHIC III

Немцы из Piranha Bytes не хотят отставать от коллег из Bethesda, делающих ES IV: Oblivion.



## KINGDOM HEARTS II

Джек-Воробей из «Пиратов Карибского моря» поможет Дональду с Гуфи спасти мир.



# «СИ»

СТРАНА ИГР

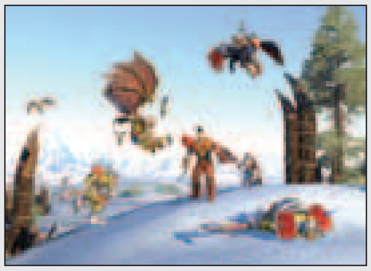
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

основан в 1996 году




## SPELLFORCE 2: BLEND OF PERFECTION

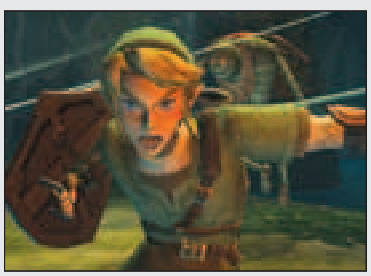
**Мы задержали материал на один номер, чтобы получить самые свежие сведения об игре от разработчиков.**

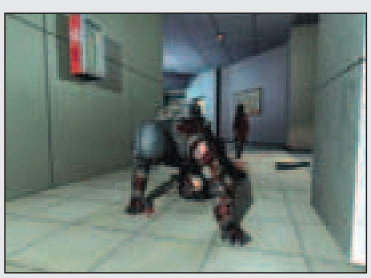




## E3 2005 AWARDS

**О выставке уже рассказали, пора подводить итоги. Ищите в 14-ом номере: лучшие игры E3 2005 по мнению «Страны Игр», устроителей мероприятия и коллег из западной прессы.**





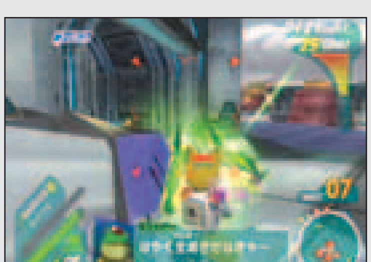
## OKAMI

**Японская богиня в обличье белой волчицы заставит весь мир расцвести.**



## STAR FOX: ASSAULT

**Nintendo продолжает поставлять владельцам GameCube качественные игры.**




Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№13 (190) ИЮЛЬ 2005

http://www.gameland.ru

### РЕДАКЦИЯ

| | | |
|---|---|---|
| Михаил Разумкин | razum@gameland.ru | главный редактор |
| Алексей Ларичкин | chikitos@gameland.ru | зам. главного редактора |
| Константин Говорун | wren@gameland.ru | редактор |
| Артем Шорохов | cg@gameland.ru | редактор |
| Валерий Корнеев | valkorn@gameland.ru | редактор |
| Роман Тарасенко | polosatiy@gameland.ru | редактор «Киберспорт» |
| Сергей Долинский | dolser@gameland.ru | редактор «Онлайн» |
| Юлия Соболева | soboleva@gameland.ru | лит.редактор/корректор |

### DVD/CD

| | | |
|---|---|---|
| Семен Чириков | chirikov@gameland.ru | ответственный редактор |
| Юрий Воронов | voron@gameland.ru | редактор |
| Александр Фролов | frolov@gameland.ru | редактор |
| Юрий Пашолок | disk@gameland.ru | редактор |

### ART

| | | |
|---|---|---|
| Алик Вайнер | alik@gameland.ru | арт-директор |
| Эдуард Лухт | hitman@gameland.ru | бильд-редактор |
| Леонид Андруцкий | leonid@gameland.ru | дизайнер |

### GAMELAND ONLINE

| | | |
|---|---|---|
| Алена Скворцова | alyona@gameland.ru | руководитель отдела |
| Андрей Теодорович | teodorovich@gameland.ru | главный редактор |
| Иван Солякин | ivan@gameland.ru | WEB-master |

### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

| | | |
|---|---|---|
| Игорь Пискунов | igor@gameland.ru | директор по рекламе gameland |
| Ольга Басова | olga@gameland.ru | руководитель отдела |
| Евгения Горячева | goryacheva@gameland.ru | менеджер |
| Ольга Емельянцева | olgaeml@gameland.ru | менеджер |
| Максим Соболев | sobolev@gameland.ru | менеджер |
| Оксана Алехина | alekhina@gameland.ru | менеджер |
| Сергей Нагаев | nagaev@gameland.ru | менеджер |
| Марья Алексеева | alekseeva@gameland.ru | трафик-менеджер |

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

### PR-ОТДЕЛ

| | | |
|---|---|---|
| Максим Баканович | baxx@gameland.ru | руководитель отдела |
| Ксения Мельнийчук | ks@gameland.ru | менеджер |

### ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

| | | |
|---|---|---|
| Владимир Смирнов | vladimir@gameland.ru | руководитель отдела |
| Андрей Степанов | andrey@gameland.ru | оптовое распространение |
| Алексей Попов | popov@gameland.ru | подписка |
| Мещеров Кирилл | mk@glc.ru | региональное розничное распространение |

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

### ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

| | | |
|---|---|---|
| Ерванд Мовсисян | ervand@gameland.ru | |

### ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

| | | |
|---|---|---|
| ООО «Гейм Лэнд» | | учредитель и издатель |
| Дмитрий Агарунов | dmitri@gameland.ru | генеральный директор |
| Борис Скворцов | boris@gameland.ru | оперативный директор |
| Юрий Поморцев | yury@gameland.ru | издатель |
| Дмитрий Донской | | основатель журнала |

### PUBLISHER

| | | |
|---|---|---|
| Game Land Company | publisher | |
| Dmitri Agarunov | dmitri@gameland.ru | director |

### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

**Для писем:** 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *strana@gameland.ru*, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)924-9694

**Доступ в Интернет:** компания Zenon N.S.P.
*http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629*

**Типография**
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
*Тираж 80 000 экземпляров*
Цена свободная


ТОВАРЫ
В СТИЛЕ
X
ПРИСОЕДИНЯЙСЯ!
ЭКСКЛЮЗИВНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ
ОДЕЖДЫ И АКСЕССУАРОВ ОТ ЖУРНАЛОВ
ХАКЕР И ХУЛИГАН
* Футболки, толстовки, куртки, бейсболки,
* Кружки, зажигалки, брелки,
* Часы и многое другое
SEX JUST DO IT.
HACK OFF
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST



Я помню...
Это, как его
Чудное мгновенье
Передо мной...
И тут-то
Явилась
Мимолетное виденье
Как...
Я тебя даже сразу не заметил
Как гений чистой красоты
Но потом я просто прибалдел
Мы делаем все,
чтобы ни одно слово не потерялось.
Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации №24136. Номера региональных лицензий на www.mts.ru
МТС GSM
люди говорят


eidos
СТРАНА
ИГР
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
LEGEND


GUILD WARS
СТРАНА
ИГР
www.GuildWars.com
NCSOFT
ARENANET


СТРАНА
ИГР
Castlevania
Curse of Darkness
KONAMI


СТРАНА
ИГР
SHIN MEGAMI TENSEI™
DIGITAL DEVIL SAGA™
アバタール・チューナー
ATLUS

**СТРАНА ИГР** II 13 I 190 II ИЮЛЬ II 2005

**Tomb Raider: Legend II Castlevania: Curse of Darkness II Age of Empires III II F.E.A.R. II Quake IV II Nintendogs II Guild Wars II Haunting Ground II Madagascar II Moto GP4 II SMT: Digital Devil Saga**